

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD NEGERI 106812
BANDAR KLIPPA TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.P.d) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

FEBBY PERMATA DALILA
NPM. 1802090111



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 30 Juni 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

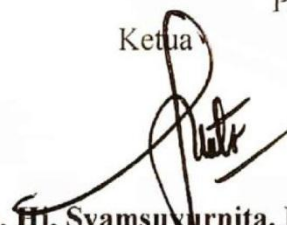
Nama Lengkap : Febby Permata Dalila
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengemngan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.
3. Eko Syahputra, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Febby Permata Dalila
N P M : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022

Saya layak di sidangkan

Medan , 23 April 2022

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

Dekan

(Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd)

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd)

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA TAHUN AJARAN 2021/2022

FEBBY PERMATA DALILA

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email : permatadalila@gmail.com

Pembelajaran masih berjalan dengan satu arah, dimana guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Penggunaan media di SD Negeri 106812 Bandar Klippa pada kelas III belum cukup efektif. Kurangnya pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Mengetahui pemahaman konsep pada siswa dengan adanya pengembangan media flipchart. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media flipchart dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Penelitian Research and Development (RnD) ini dilaksanakan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun ajaran 2021-2022, dengan jumlah peserta didik 30 Orang. Setelah melakukan pengembangan media sesuai dengan metode Penelitian R&D (research and development) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan, kepraktisan dan kevalidan produk atau media yang dikembangkan yaitu media flipchart untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa pada pembelajaran tematik. Dari hasil pembelajaran aktivitas siswa diperoleh bahwa siswa telah mengalami peningkatan, dimana pada kemampuan pre test dan post test dapat kita lihat bahwa peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan naik. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media flipchart dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan media yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif lagi dalam belajar. Setelah pengembangan media flipchart ini, akan ada lagi media-media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan dan merubah suasana kelas agar tidak monoton.

Kata Kunci : Media, Pengembangan

ABSTRACT

FLIPCHART MEDIA DEVELOPMENT TO IMPROVE UNDERSTANDING OF CONCEPTS OF THIRD GRADE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 106812 BANDAR KLIPPA FOR THE 2021/2022 SCHOOL YEAR

FEBBY PERMATA DALILA

Elementary School Teacher Education Study Program

Email : permatadalila@gmail.com

Learning is still going in one direction, where the teacher explains and the student only listens and notes. The use of media in Bandar Klippa State Elementary School 106812 in class III has not been effective enough. Lack of understanding of student concepts in the learning process at SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Mengetahui pemahaman konsep pada siswa dengan adanya pengembangan media flipchart. Untuk mengetahui tingkat kevalidan,kepraktisan dan keefektivan media flipchart dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Penelitian Research and Development (RnD) ini dilaksanakan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun ajaran 2021-2022, dengan jumlah peserta didik 30 Orang. Untuk mengetahui tingkat kevalidan,kepraktisan dan keefektivan media flipchart dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Penelitian Research and Development (RnD) ini dilaksanakan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun ajaran 2021-2022, dengan jumlah peserta didik 30 Orang. After conducting media development in accordance with the R&D Research method (resech and developmend) which is used to produce certain products and test the effectiveness, practicality and validity of the developed product or media, namely flipchart media to improve the understanding of the concept of students in grade III of State Elementary School 106812 Bandar Klippa on thematic learning. From the learning results of student activity, it is obtained that students have improved, where in the ability of pre-test and post test we can see that the increase in learning outcomes is very significant up. Researchers suggest that the next researcher can develop flipchart media with other variations to make better and more interesting media so as to make students more active in learning. After the development of this flipchart media, there will be other learning media to develop education and change the classroom atmosphere so as not to be monotonous.

Keywords: Media, Development

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualikum warahmatullah wabarakatu

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti. sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD Negeri 106812 Bandar Klippa T.A 2021/2022**”.Tidak lupa shalawat beriring salam peneliti hadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam menyusun skripsi peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan, tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terwujud sesuai dengan yang diharapkan, maka pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih teristimewa kepada orang tua peneliti Bapak Zainal Ardi dan Ibu Almh Enny Juwita Naully Siregar A.M.Keb atas segala kasih sayang, motivasi dan doa bagi peneliti.

Selain itu peneliti juga ingin mengucapkan terim kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih kepada opung tersayang Hj. Mahrani Harahap yang sekarang menggantikan posisi mama dalam kehidupan peneliti, yang tiada hentinya mendoakan dan memberi nasihat.
10. Terima kasih untuk kakak kandung tercinta Poppy Intan Rukmana S.E dan adik kandung tercinta Trifanny Mutiara yang menjadi tempat peneliti untuk bertukar pikiran, bertengkar dan berbagi barang.

11. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan Desi Safitri, Indira Yolanda dan Ghina Khalisa yang selalu berada disamping saya dalam menyelesaikan skripsi ini, menjadi sahabat yang tidak pernah lupa untuk berbagi tugas yang diberikan dosen dan semoga bisa menggunakan toga bersama.
12. Terima kasih kepada seluruh teman-teman lainnya yang tidak bisa peneliti ucapkan satu persatu.

Peneliti berharap agar skripsi ini menjadi masukan bagi kita semua dan berguna bagi peneliti sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki peneliti selama mengikuti perkuliahan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti bagi kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, melainkan ucapan terima kasih, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 30 Juni 2022

Peneliti

Febby Permata Dalila

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	4
C.Pembatasan Masalah.....	4
D.Rumusan Masalah	5
E.Tujuan Penelitian	5
F.Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Media Flipchart.....	13
3.Pemahaman Konsep.....	18
B. Kerangka Berpikir	20
C. Hipotesis Penelitian	22
BAB III	24
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel.....	24
1. Populasi	24
2. Sampel.....	25

C. Prosedur Pengembangan.....	25
D. Pengumpulan Data	29
E. Instrument Penelitian	29
1. Angket (Kuesioner)	30
a) Kisi-kisi instrument ahli media.....	30
b) Kisi-kisi Instrument Ahli Materi	31
c) Kisi-kisi instrument Ahli Bahasa	31
d) Instrument Respon Siswa	32
2. Tes	33
F. Teknik Analisis Data.....	33
G. Analisis Validitas Media Pembelajaran.....	34
H. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran.....	34
I. Analisis Kefektivan Media Pembelajaran <i>Flipchart</i>	35
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	38
B. Deskripsi Hasil Penelitian	38
1. Pengumpulan Data	39
2. Desain Produk.....	39
3. Validasi Desain	41
4. Uji Coba Produk	44
5. Revisi Produk.....	45
6. Uji Coba Pemakaian	46
7. Uji kelayakan Media	47
8. Hasil Uji Coba.....	51
C. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V	57
PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Awal Hasil Belajar Siswa.....	3
Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	24
Tabel 3.2 Kisi- kisi Instrument Validasi Untuk Ahli Desain Media.....	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument Validasi Untuk Ahli Materi.....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument respon siswa	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Tes.....	33
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	34
Tabel 3.8 Kategori Rating Scale Pada Angket Validasi Para Ahli	35
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	35
Tabel 4.1 Hasil Uji kelompok Kecil	44
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	46
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media (Revisi).....	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	50
Tabel 4.7 Hasil Statistik Pada Pre-test	51
Tabel 4.8 Hasil Statistik Pada Post-test	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	26
Gambar 4. 1 Pemilihan gambar yang berkaitan dengan materi Bumi dan Alam Semesta	40
Gambar 4.2 Desain Media	40
Gambar 4. 3 Tampilan Desain Sebelum Revisi	43
Gambar 4. 4 Tampilan Desain Setelah Revisi	44
Gambar 4.5 Bagan Pre-test	53
Gambar 4.6 Bagan Post-test.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi	64
Lampiran 2 Lembar Pre Test Siswa	65
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	75
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Riset	76
Lampiran 5 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	77
Lampiran 6 Lembar Validasi Oleh Ahli Media	81
Lampiran 7 Lembar Validasi Oleh Ahli Media (Revisi)	83
Lampiran 8 Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa	85
Lampiran 9 Lembar Validasi Oleh Ahli Materi	87
Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset.....	89
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	90
Lampiran 12 Lembar Post Test Siswa	93
Lampiran 13 Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media Flipchart	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta meningkatkan kecerdasan, akhlak, kepribadian serta bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat umum. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak dibidang Pendidikan yang diselenggarakan secara formal selama enam tahun dari kelas 1 sampai kelas 6. Dalam proses belajar mengajar ada yang mendidik, mengarahkan, membimbing, melatih dan mengevaluasi yang disebut seorang guru. Sementara yang mengembangkan, berkreaitifitas, dan memahami adalah seorang siswa. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru dengan baik.

Pada saat ini proses belajar mengajar di SD menerapkan kurikulum 2013 dengan menggunakan pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa materi pelajaran menjadi satu kesatuan tema. Kurikulum 2013 menerapkan ketercapaian pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Siswa dituntut untuk mencari tahu, berfikir kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan guru sebagai fasilitator dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi seperti metode pembelajaran dan penggunaan media.

Media adalah perantara atau penghubung yang memberikan manfaat dalam pembelajaran dikelas, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar, media juga dapat dikatakan sebagai alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, ide maupun gagasan kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif dan tidak berjalan satu arah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tanggal 3 September 2021 dikelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa, peneliti menemukan bahwa guru pada sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna, namun media yang digunakan guru belum cukup efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan belum bersifat interaktif, selanjutnya pembelajar masih monoton, hanya berjalan satu arah, tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Tingkat pemahaman konsep siswa juga rendah, siswa terlihat tidak fokus, jika ditanya kembali oleh guru siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut karena tidak memperhatikan guru. Aktivitas siswa tersebut berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Dimana dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Sedangkan siswa lainnya masih dibawah ambang batas KKM. Adapun nilai KKM yang telah di tetapkan oleh guru yaitu 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 Data Awal Hasil Belajar Siswa

NO	Rentang Nilai	Banyaknya Siswa	Keterangan
1	91-100	2	Sudah Tuntas KKM
2	81-90	3	
3	70-79	5	
4	60-69	7	Belum Tuntas KKM
5	50-59	5	
6	0-49	8	
Jumlah Siswa		30	
Nilai Tertinggi		92	
Nilai Terendah		50	

Dari data di atas dapat dilihat bahwa masih banyaknya siswa yang belum tuntas dari KKM, karena tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran juga rendah. Hal ini harus segera diatasi mengingat penguasaan pemahaman konsep siswa merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Suharsimi (2009:8) mengatakan bahwa pemahaman adalah bagaimana seseorang membedakan, memperluas, menyimpulkan, memberi contoh, menulis Kembali dan memperkiraan. Pemahaman konsep adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat maupun inti/isi dalam menyelesaikan masalah.

Maka dari itu berdasarkan masalah dan data diatas peneliti memilih untuk mengembangkan media yang digunakan guru pada pembelajaran di SD Negeri 106812 Bandar Klippa, dimana media yang digunakan adalah media *flipchart*. Media *flipchart* dipilih karena media ini sangat menarik untuk digunakan pada pembelajaran di SD. Dimana saat ini media *flipchart* hanya berbentuk lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan penjepit atau spiral (kawat besi) sehingga menyerupai kalender, *flipchart* merupakan kumpulan ringkasan, skema,

gambar dan tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan *flipchart* biasanya kertas ukuran plano yang mudah dibuka, mudah dilihat dan berwarna cerah. Peneliti bertujuan mengembangkan media *flipchart* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, dapat digunakan didalam atau diluar ruangan, mudah dibawa kemana-mana, mudah dijangkau oleh siswa, dan lebih meningkatkan pemahaman konsep siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diperoleh informasi tentang permasalahan yang ditemukan adalah :

1. Pembelajaran masih berjalan dengan satu arah, dimana guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat.
2. Penggunaan media di SD Negeri 106812 Bandar Klippa pada kelas III belum cukup efektif.
3. Kurangnya pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran di SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
4. Media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa.
5. Mengetahui pemahaman konsep pada siswa dengan adanya pengembangan media *flipchart*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait pengembangan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa ?
3. Bagaimana keefektivan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.
3. Untuk mengetahui keefektivan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media *flipchart* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas 1 SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam melakukan pembelajaran dari pengembangan media yang dilakukan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

a. Bagi Siswa

Penerapan media *flipchart* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa, menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan siswa juga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menarik.

b. Bagi Guru

Penggunaan media *flipchart* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat digunakan sebagai tambahan referensi media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah pengalaman baru bagi peneliti untuk dapat mengembangkan media yang menarik dan bermanfaat.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Di dalam dunia Pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa) terutama di SD.

Menurut Holzinger (2006:335) media pembelajaran memberikan tingkat motivasi yang cukup tinggi pada siswa bahkan membuat pembelajaran menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat bantu sebagai perantara yang dapat dijadikan sebagai alat komunikasi dan penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara aktif, kreatif dan inovatif. Interaksi antara siswa dan pendidik juga sudah terancang dengan baik menggunakan media saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan maupun isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan menyajikan data dengan menarik.

Maka dari itu media pembelajaran menjadi hal penting karena dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. media pembelajaran sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Enha (2015:14) menyatakan bahwa karakteristik media pembelajaran antara lain :

- 1) Media Pendidikan memiliki pengertian fisik, artinya dapat dilihat, didengar atau diraba oleh panca indera.
- 2) Media Pendidikan memiliki pengertian non fisik, artinya mengandung pesan.
- 3) Penekanan media Pendidikan terdapat pada media audio dan visual.
- 4) Media Pendidikan adalah alat bantu di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa.
- 6) Media Pendidikan dapat digunakan secara masal.

Menurut Hernawan (2007:22) karakteristik media pembelajaran ada beberapa jenis yaitu :

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- 2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.

- 3) Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sedangkan menurut Asyhar (2011:53) mengungkapkan karakteristik pada media pembelajaran adalah :

- 1) Media Visual, media yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- 2) Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- 3) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (Visual) dan suara (audio).
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran ada empat yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Dimana media pembelajaran merupakan alat bantu dalam rangka komunikasi guru dan siswa. untuk mencapai tujuan pembelajaran dan materi tersampaikan dengan terstruktur.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton Arsyad (2013:25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat disingkatkan.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut Rowntree (2013:100) ada enam fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari sebelumnya.
- 3) Menyediakan stimulus belajar.
- 4) Mengaktifkan respon siswa.
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera.
- 6) Menggalakkan Latihan secara efektif.

Sejalan dengan itu menurut Sudrajat (2011:20) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran dapat menimbulkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis.
- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 7) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam proses belajar mengajar dengan adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, siswa menjadi lebih interaktif, menanamkan konsep dasar yang benar dan media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa terus terjaga dan fokus.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifai (2013:28) yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.

- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda, disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Sedangkankan manfaat media pembelajaran menurut Enha (2015:15) adalah :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajarn dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran tidak hanya menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran tetapi juga memudahkan siswa dalam menerima materi karena terlibat secara langsung, tidak hanya mendengarkan dan membayangkan tetapi siswa mengamati secara

langsung. Dengan adanya media pembelajaran juga bermanfaat untuk guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Flipchart

a. Pengertian

Media flipchart adalah media pembelajaran yang berbentuk dua dimensi berupa lembaran-lembaran kertas. Praptono (1997:36) mengemukakan *flipchart* merupakan media dua dimensi non proyeksi yang terdiri dari lembaran kertas yang disusun tumpang tindih dan bagian atas dijepit pada kerangka yang berkaki. Sedangkan menurut Hosan (2014:155) *flipchart* adalah lembaran kertas dengan ukuran yang cukup besar agar dapat dilihat bersama.

Berbeda dengan Rivai (2002:27) mengemukakan bahwa *flipchart* adalah kombinasi antara media grafis dengan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta dan batasan. Sejalan dengan itu Padmono (2009:27) yang mengatakan bahwa *flipchart* adalah bagan balikan yang menyajikan informasi dimana urutan informasi yang disajikan tersebut sulit ditunjukkan dalam selembur chart sehingga digunakan bagan balik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa media *flipchart* adalah media dua dimensi terdiri dari lembaran kertas yang disusun tumpang tindih dan disatukan menggunakan penjepit atau kawat besin dimana setiap lembarnya menyajikan informasi maupun materi yang disajikan secara berurutan. *Flipchart* berisi materi yang akan

disampaikan, jika materi pada lembar pertama sudah disampaikan guru dapat beralih pada materi berikutnya dilembar selanjutnya.

Seperti halnya sebuah kalender yang berisi 12 lembar kertas dan setiap kertas mewakili urutan bulan. Untuk menarik perhatian siswa pada media *flipchart* dapat diberi warna-warna, huruf dan hiasan yang menarik. Warna digunakan sebagai alat penuntut dan penarik perhatian pada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tanda dengan menggunakan warna cerah atau diberi hiasan yang memiliki bentuk menarik.

b. Penggunaan dan bagian-bagian *flipchart*

Flipchart dapat digunakan dengan cara membuka lembar pertama jika pada bagian lembar pertama materi sudah disampaikan dapat dilanjut pada lembar kedua dan seterusnya. *Flipchart* merupakan media berbentuk cetak yang sederhana. Sederhana dilihat dari proses pembuatan dan penggunaan yang relative murah. Penyajian materi dapat berupa denah, bagan, skema, gambar dan angka.

Menurut Wahyudi (2018:33) cara menggunakan *flipchart* sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai materi pembelajaran dengan baik serta perlu memiliki keterampilan untuk menggunakan *flipchart*. Akan lebih baik jika guru melakukan latihan berulang-ulang untuk memperlancar saat menyampaikan materi pelajaran.

- 2) Penempatan yang tepat dengan memilih dan memperhatikan posisi letak yang tepat agar dapat mengetahui apakah posisi media *flipchart* sudah tepat atau belum.
- 3) Mengatur siswa, baik posisi duduk dengan cara berkelompok atau tidak.
- 4) Perkenalan pokok materi, guru harus menjelaskan terlebih dahulu judul materi dan menjelaskan pokok-pokok bahasan dari materi tersebut.
- 5) Sajikan gambar atau media.
- 6) Beri kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah disajikan.
- 7) Menyimpulkan materi, siswa harus dapat menyimpulkan materi agar guru mengetahui sampai dimana siswa memahami materi.

Menggunakan media *flipchart* sama seperti penggunaan kalender dimana jika tanggal pada lembar pertama pada kalender sudah selesai kita dapat membuka lembar berikutnya untuk melanjutkan ke tanggal ataupun bulan selanjutnya, begitu juga media *flipchart* dimana jika materi pada lembar pertama selesai maka dapat membuka lembar selanjutnya untuk melanjutkan materi yang telah disiapkan sebelumnya di dalam media *flipchart* tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan

1.) Kelebihan

Menurut Wahyudi (2018:34) adapun kelebihan media *flipchart* yaitu :

- a) Dapat dijadikan sebagai alat penyampaian pesan secara terstruktur dan terencana.
- b) Indikator pencapaian tujuan yang efektif yaitu tercapainya tujuan yang sudah direncanakan, untuk mencapai tujuan.
- c) Selain itu *flipchart* juga sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, mampu meningkatkan aktivitas belajar dan menarik perhatian siswa. Dari segi faktor biaya *flipchart* merupakan salah satu media yang relatif murah, dalam memperoleh bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *flipchart* sangat mudah ditemukan dipasaran dan dilingkungan sekitar. Sehingga guru mampu membuatnya sendiri.

Susilana (2013:4) mengemukakan bahwa kelebihan media *flipchart* adalah :

- a) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, maka pesan pembelajaran disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran.
- b) Dapat digunakan dalam ruangan atau luar ruangan yaitu media ini tidak menggunakan arus listrik sehingga berfungsi bila ingin digunakan diluar ruang kelas.
- c) Bahan pembuatan relative murah seperti kertas untuk menuangkan gagasan ide dan informasi pembelajaran.
- d) Mudah dibawa kemana-mana.
- e) Meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Menurut kusumasari (2018:22) kelebihan menggunakan media *flipchart* yaitu :

- a) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
- b) *Flipchart* dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun.
- c) Dapat digunakan didalam maupun di luar ruangan.
- d) Bahan pembuatan relative murah.
- e) Mudah dibawa.
- f) Meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas kelebihan media *flipchart* mampu menyajikan pesan secara ringkas dan praktis, dapat digunakan didalam dan di luar ruangan, bahan yang diperlukan dalam membuat media *flipchart* ini cukup relatif murah dan mudah ditemukan, penggunaan media *flipchart* juga dapat meningkatkan aktivitas maupun motivasi belajar siswa.

2.) Kekurangan

Kekurangan pada media *flipchart* menurut Wahyudi (2018:35) yaitu :

- a) Dalam penggunaan materi yang bersifat auditif (media/alat pengantar yang bersifat non-cetak), *flipchart* belum mampu mengakomodirnya. Sehingga guru berperan lebih untuk memfasilitasi materi-materi audio.
- b) Tanpa seorang guru atau fasilitator untuk menerapkan materi, siswa akan kesulitan memahami pesan yang ada di dalam *flipchart*. Hal ini

disebabkan karena penulisan pesan baik berupa gambar-gambar, symbol-simbol.

c) Dalam penggunaan kelompok besar kurang efektif.

Sedangkan menurut Kusumasari (2018:23) kekurangan media flipchart yaitu :

- a) Sukar dibaca karena keterbatasan tulisan.
- b) Biasanya kertas *flipchart* hanya bisa digunakan satu kali saja.
- c) Tidak cocok untuk pembelajaran di kelompok besar.

Dari pendapat ahli di atas media *flipchart* memiliki kekurangan yaitu, tidak dapat digunakan pada kelompok besar, tanpa seorang guru atau fasilitator siswa akan kesulitan memahami pesan yang ada di dalam media *flipchart*.

3. Pemahaman Konsep

a. Pengertian

Dalam proses pembelajaran pemahaman konsep siswa merupakan hal yang paling penting untuk dilihat. Gusniwati (2015:30) menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah suatu kemampuan menemukan ide abstrak untuk mengklasifikasikan objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh dan bukan contoh, sehingga seseorang dapat memahami suatu konsep dengan jelas.

Sejalan dengan pendapat diatas Murizal (2002:19) mengemukakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti, situasi, maupun fakta yang diketahui. Suharsi (2009:8) berpendapat bahwa pemahaman konsep adalah bagaimana

seseorang membedakan, menduga, memperluas, menyimpulkan, memberi contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan. Menurut Sudjana (2005:24) mengatakan bahwa pemahaman konsep adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk pada kasus lain. Menurut Uno, Hamzah, dkk (2018:7) mengatakan bahwa pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Pendefisian dari suatu masalah yang dikaji dan disusun oleh perkataan sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan dalam menyimpulkan, membedakan, memberikan contoh dan berpikir yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, pengertian khusus, hakikat dan inti/isi dari kemampuan dalam memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan mengelompokkan objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Salah satu hal yang penting dimiliki oleh siswa adalah pemahaman konsep, untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep diperlukan alat ukur (indikator). Hal tersebut sangat penting dan dapat dijadikan pedoman

pengukuran yang tepat dan sesuai. Maka untuk itu penelitian ini menggunakan indikator pemahaman konsep berdasarkan Depdiknas (2004:143), yang setiap indikator pemahaman konsep dijabarkan dalam penelitian ini :

1) Menyatakan ulang sebuah konsep

Indikator pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator pemahaman konsep yang mengukur kemampuan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep dengan bahasanya sendiri, yang berarti kemampuan siswa untuk menyatakan Kembali materi menggunakan bahasanya sendiri.

2) Mengelompokkan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya

Siswa mengelompokkan suatu masalah berdasarkan sifat-sifat yang terdapat pada materi.

3) Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.

Disini indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membedakan mana yang termasuk contoh dan bukan contoh dari konsep materi.

4) Menyajikan konsep dalam bentuk referensi.

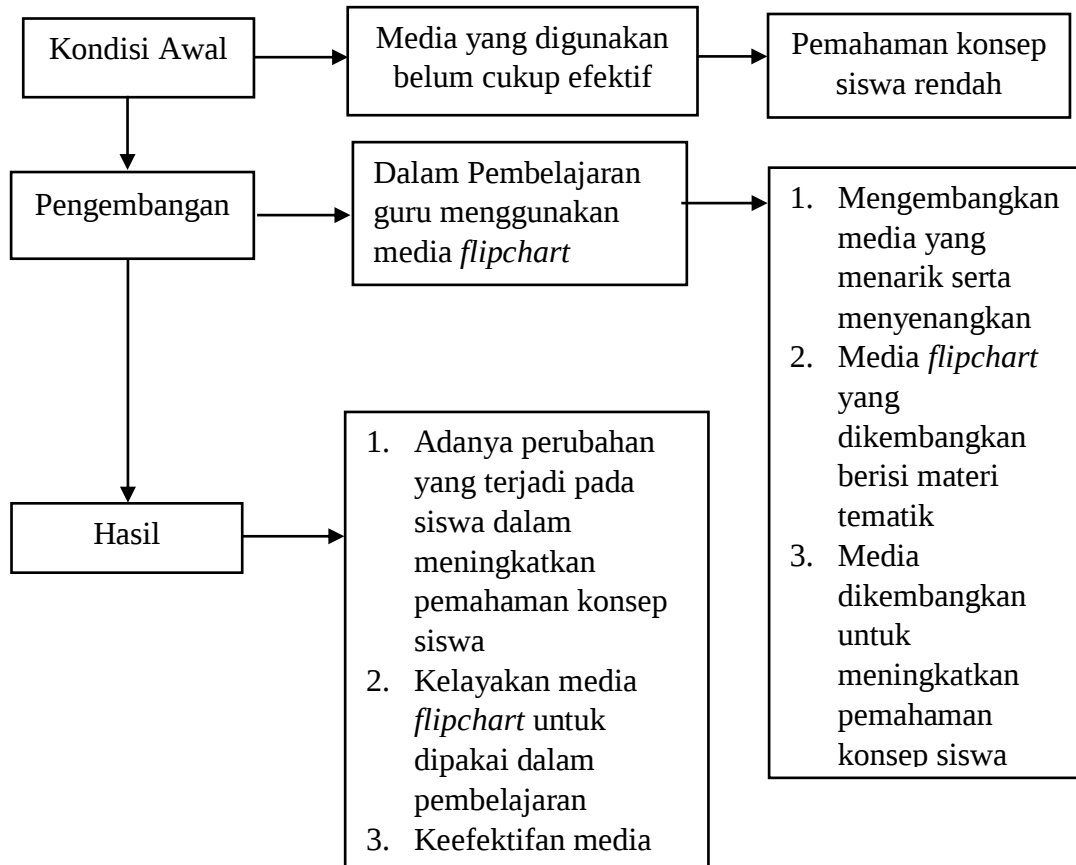
5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan diagram yang berperan sebagai alur logika secara sistematis sesuai tema yang akan ditulis. Kerangka berpikir dibuat berdasarkan pertanyaan peneliti yang menggambarkan himpunan, konsep, atau

mempresentasikan hubungan antara beberapa konsep. Adapun pemikiran tersebut sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Pada kondisi awal masalah yang ditemukan yaitu media yang digunakan belum cukup efektif sehingga menyebabkan pemahaman konsep siswa rendah. Maka dari itu dibutuhkannya pengembangan, karena dalam pembelajaran guru menggunakan media *flipchart* maka peneliti mengembangkan media *flipchart* menjadi media yang menarik serta menyenangkan. Media *flipchart* yang dikembangkan berisi materi tematik dan media dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. setelah dilakukan pengembangan maka akan didapatkan hasil yaitu : 1) adanya perubahan yang terjadi pada siswa dalam

meningkatkan pemahaman konsep siswa. 2) kelayakan media *flipchart* untuk dipakai dalam pembelajaran. 3) keefektifan media *flipchart* untuk digunakan.

Saat ini pembelajaran yang dilakukan di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa sudah menggunakan media pembelajaran namun belum efektif, pembelajaran juga masih berjalan satu arah, monoton, tidak aktif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat menghambat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas maka mengembangkan media pembelajaran adalah hal yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dimana pembelajaran tidak akan berjalan secara monoton dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Pemahaman konsep adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, pengertian ciri khusus, hakikat dan inti/isi dari kemampuan dalam memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan mengelompokkan objek. Adapun kerangka konseptual dari media *flipchart* dan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian di atas maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas tiga jenis hipotesis. Ketiga hipotesis tersebut diantaranya :

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar *flipchart* untuk dapat mengetahui kevalidan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

- 2) Tingkat kepraktisan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa valid untuk digunakan.
- 3) Tingkat keefektivan media *flipchart* valid digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian *Research and Development (RnD)* ini dilaksanakan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Penelitian ini akan dilaksanakan pada November 2021 hingga tiga bulan kedepan.

Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Observasi Awal										
2	Perencanaan										
3	Pengumpulan Data										
4	Pengajuan Judul										
5	Acc Judul										
5	Penyusunan Poposal										
6	Acc Seminar Proposal										
7	Seminar Proposal										
8	Penelitian										
9	Penyusunan Skripsi										
10	Acc Sidang										
11	Sidang										

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah genera...lisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Menurut margono (2004:118) populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti

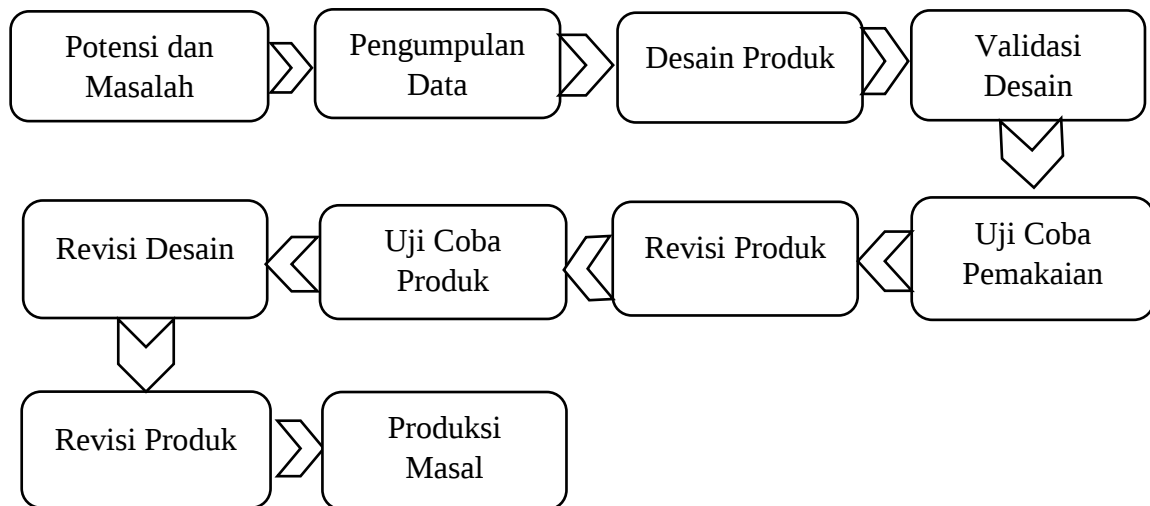
dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun ajaran 2021-2022, dengan jumlah peserta didik 30 Orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Adapun menurut Sugiyono (2007:122) teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota/elemen populasi memiliki peluang (probability) yang sama untuk dijadikan sampel. Sehubungan dengan jumlah kelas yang akan diteliti hanya kelas I saja, maka sampelnya seluruh siswa kelas III yang berjumlah 30 orang siswa.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan di dalam penelitian. Adapun menurut Sugiyono (2015:409) yang merupakan tahapan-tahapan atau langkah-langkah pengembangan media *flipchart* berdasarkan model pengembangan Borg and Gall (2008:9) dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan informasi terkait potensi dan masalah yang ada di lokasi penelitian. Masalah merupakan kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi. Artinya kondisi yang terjadi tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Pengumpulan data yang pertama dilakukan adalah melakukan observasi di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Observasi dilakukan untuk melihat masalah yang ada di dalam proses pembelajaran khususnya di kelas III.

2. Pengumpulan Data dan Informasi

Setelah melakukan observasi dan menemukan masalah, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data dan informasi dari masalah yang ditemukan. Pada pengumpulan data dan informasi dilakukan wawancara kepada guru kelas.

3. Desain Produk

Pada tahap pengembangan awal dilakukan desain produk media pembelajaran. Desain dilakukan untuk memberikan gambaran awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media *flipchart* akan dikembangkan menjadi lebih simpel, dapat dijangkau atau dilihat oleh siswa saat guru menerangkan di depan, *flipchart* akan menjadi lebih menarik dengan menggunakan warna-warna yang berbeda disetiap lembarnya, tulisan atau materi yang ditempelkan pada *flipchart* menggunakan ukuran tulisan yang dapat dilihat oleh siswa dengan jelas. Banyak mencantumkan gambar dari pada tulisan.

4. Validasi Desain

Setelah desain dibuat maka selanjutnya tahap validasi desain, pada tahap ini peran para ahli dibutuhkan untuk melakukan validasi. Desain produk media pembelajaran selanjutnya akan divalidasi oleh tiga ahli dimana para ahli nantinya akan memberikan nilai dan masukan pada desain produk media pembelajaran.

5. Revisi (Perbaikan) Desain

Setelah dilakukan validasi desain dan mendapat masukan para ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah perbaikan. Perbaikan yang dilakukan dengan mempertimbangkan masukan yang sudah ada, setelah perbaikan selesai dilakukan barulah media pembelajaran dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III SD dengan jumlah 30 siswa. siswa akan melakukan pembelajaran dengan media yang digunakan kemudian akan diberi soal test untuk mengukur keefektifan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran disempurnakan maka akan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap ini media sudah dapat dilakukan pengujian lapangan yang dilakukan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD. Pengujian ini dilakukan pada satu kelas yang berisi 30 siswa.

9. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba pemakaian media dan mendapatkan hasil, selanjutnya produk atau media direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan atau revisi ini dilakukan jika dalam uji coba pemakaian ditemukan kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

10. Produksi Masal

Pada tahapan terakhir merupakan produksi masal. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan produksi masal agar sekolah-sekolah lain bisa

menggunakan produk media pembelajaran *flipchart* di daerah tempat tinggal masing-masing.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media *flipchart* hingga ke tahap revisi produk, media yang sudah memenuhi syarat keefektifannya pada Langkah ke-7. Pada tahap revisi produk peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan jika memang diperlukan adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang mampu digunakan ketika dilapangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final dalam proses penelitian dan pengembangan produk media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian. Data yang valid serta lengkap sangat menentukan kualitas penelitian yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik angket (kuesioner) dan tes.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa ini berupa instrument validitas media *flipchart* dan instrument kepraktisan berupa angket.

1. Angket (Kuesioner)

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media *flichart* oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket bertujuan untuk mengetahui atau memperoleh nilai dari media *flipchart*. Menurut Sugiyono (2015:199) menyatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis terhadap responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipchart* yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik kelas III sebagai subjek dalam uji coba ini berdasarkan instrument penelitian.

a) Kisi-kisi instrument ahli media

Instrument validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan media *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sudah valid atau tidak, serta untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi desain media dari media *flipchart* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3.2 Kisi- kisi Instrument Validasi Untuk Ahli Desain Media

Aspek	Komponen	Indikator Komponen	No Butir
Kelayakan Media	Desain Media	Desain media sesuai dengan materi pembelajaran.	1
		Media rapi dan bagus	2
		Media aman digunakan	3
		Keawetan media	7
		Kesesuai huruf dengan media	8
		Ketepatan penggunaan warna	9
		Kualitas gambar pada media	10
		Pemilihan jenis huruf yang menarik	11
		Penyimpanan media mudah	12

	Pengaruh media	Dapat menarik perhatian siswa	4
		Dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa	5
		Meningkatkan minat belajar siswa	6
		Gambar dan tulisan pada media mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran	13

b) Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media *flipchart* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap pengembangan media *flipchart* untuk validasi ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument Validasi Untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan materi	Kesesuai Materi SK dan KD	1
	Materi sesuai dengan tema	2
	Materi relevan dengan media	3
Pembelajaran	Siswa memahami materi	4
	Media mempermudah pembelajaran	5
Kurikulum	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari	6
	Materi yang disajikan sesuai dengan buku guru dan kurikulum 2013	7

c) Kisi-kisi instrument Ahli Bahasa

Instrument validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media *flipchart* valid atau tidak, untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam media *flipchart* sudah sesuai aspek bahasa dan juga untuk mengetahui masukan

atau saran validator dari segi bahasa terhadap media *flipchart* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validator ahli bahasa dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Butir
Lugas	Kefektifan kalimat	1
	Kebakuan istilah	2
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5
Kesesuai dengan kaidah bahasa	Ketepatan Bahasa	6
Penggunaan istilah, symbol atau ikon	Ketepatan ejaan	7
	Konsisten penggunaan istilah	8
	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	9

d) Instrument Respon Siswa

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument respon siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Penyajian Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Urutan sajian	2
		Pemberian motivasi	3
		Kelengkapan informasi	4
		Interaksi	5
2	Pembahasan	Pemahaman materi	6
		Kejelasan materi	7
		Kemudahan materi	8
3	Media	Penggunaan font	9
		Tata letak	10
		Gambar	11
		Desain tampilan	12
4	Manfaat	Ketertarikan menggunakan media flipchart	13
		Kemudahan belajar	14
		Peningkatan motivasi	15

2. Tes

Menurut Sudijono (2009:66) menyatakan kata “tes” berasal dari Bahasa perancis kuno yaitu *testum* yang berarti piring untuk mengisihkan logam. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tes antara lain *test*, *testing*, *tester* dan *testee*. *Test* merupakan alat/prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara serta aturan-aturan yang telah ditentukan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Tes

No	KD	Indikator	No Soal
1	Menyatakan ulang suatu konsep	Menjelaskan konsep yang berkaitan dengan Bumi dan Alam Semesta.	1
2	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu	Mendeskripsikan dan menemukan hubungan antar benda langit dan tata surya.	7,8,9
		Menyampaikan pemahaman sesuai dengan perputaran benda-benda langit pada orbitnya.	3
3	Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	Mengetahui proses pertukaran siang dan malam.	5
4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk referensi	Mengklasifikasikan benda berdasarkan gambar yang disajikan menggunakan kalimat efektif.	2,4,6
		Dapat mendeskripsikan benda disekitar yang memiliki bentuk sama seperti benda-benda langit	10

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan yang dilakukan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data. Menurut sugiyono (2015:246) analisis data adalah proses mencari dan Menyusun secara sistematis data yang diperoleh sehingga dapat

dipahami. Metode analisis data dilakukan untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah hasil instrument validasi serta instrument kepraktisan.

G. Analisis Validitas Media Pembelajaran

Validitas digunakan untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan didalam pembelajaran di kelas. Tolak ukur yang digunakan pada instrument validasi adalah skor yang menggunakan rating skala. Skala pengukuran tipe rating skala ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang. Rating skala memiliki rentang nilai 1-4, dengan nilai terbesar yakni.

Menurut Purbasari (2013:4) dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil validasi bahan ajar disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

SV	Kriteria	Keterangan
$76\% \leq Sv < 100\%$	Valid	Tidak Perlu revisi
$50\% \leq Sv < 76\%$	Cukup valid	Revisi kecil
$26\% \leq Sv < 50\%$	Kurang valid	Revisi besar
$0\% \leq Sv < 26\%$	Tidak valid	Tidak layak, perlu revisi

H. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis data kepraktisan media pembelajaran *flipchart* diperoleh dari instrument angket respon guru dan siswa pada saat uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *flipchart* yang digunakan pada instrument kepraktisan bahan ajar adalah skor yang menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. *Skala likert* memiliki rentang nilai 1-5 dengan nilai terbesar yakni 5.

Tabel 3.8 Kategori Rating Scale Pada Angket Validasi Para Ahli

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Media Pembelajaran dikatakan praktis jika guru atau praktisi menyatakan media *flipchart* memenuhi kriteria praktis. Untuk menganalisis kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S^p = \frac{S_{\square}}{S_r} \times 100\%$$

Keterangan :

S^p : Presentase ratan skor

S_r : Rataan Skor

$S_{\square}$: Skor maksimal yang diperoleh

Purbasari, Syafrudin (2020:4) untuk menganalisis hasil uji kepraktisan digunakan tabel kriteria kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Kriteria	Keterangan
$76\% \leq S^p \leq 100\%$	Bahan ajar praktis
$50\% \leq S^p \leq 76\%$	Bahan ajar cukup praktis
$26\% \leq S^p \leq 50\%$	Bahan ajar kurang praktis
$0\% \leq S^p \leq 26\%$	Bahan ajar tidak praktis

I. Analisis Kefektivan Media Pembelajaran *Flipchart*

Media pembelajaran *flipchart* dikatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa jika memenuhi indikator :

- a. Skor tes hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran *flipchart*. Media pembelajaran *flipchart* yang

dikembangkan dapat dikatakan efektif, jika 80% dari seluruh subyek uji coba memenuhi ketuntasan belajar.

b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan dari angket

1) Menghitung presentase siswa yang memberikan tanggapan yang sesuai dengan kriteria tertentu, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RS= Presentase siswa dengan kriteria tertentu

f = Banyaknya siswa yang menjawab “setuju”

n = Jumlah seluruh siswa

2) Menentukan rata-rata dari respon positif siswa, kemudian menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil presentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006: 97) yaitu:

$85\% \leq RS$: Sangat Positif

$70\% \leq RS < 85\%$: Positif

$50\% \leq RS < 70\%$: Kurang Positif

$RS < 50\%$: Tidak Positif

Keterangan:

RS = Respon Siswa terhadap kriteria tertentu

Hasil analisis penilaian terhadap lembar pengamatan aktivitas siswa diperoleh dari deskripsi hasil pengamatan aktivitas siswa. Data ini merupakan deskripsi aktivitas siswa dari hasil pengamatan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dalam uji coba di lapangan, yang dianalisis dengan menggunakan rumus :

100% Frekuensi Jumlah Nilai Awal Frekuensi Jumlah Nilai Akhir

$$\text{Jumlah siswa} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Seluruh}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih 2 bulan di SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Bahwa adanya potensi masalah pada kurangnya pemahaman konsep siswa dalam memahami materi setelah menggunakan media *flipchart* yang digunakan guru. Hal tersebut dibuktikan dari hasil nilai belajar dan hasil pre test siswa. oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipchart* sebagai acuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa setelah proses pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada saat proses penelitian berlangsung pengumpulan informasi yaitu dengan menyiapkan kisi-kisi instrument yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar validasi serta angket dan materi kepada peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa berdasarkan penilaian dosen sebagai ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Angket yang telah dipersiapkan akan dibagikan kepada siswa sebagai tujuan akhir dalam melihat bagaimana media yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini tergolong pada jenis Penelitian dan pengembangan (research and development) sehingga Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran. media bertujuan untuk membuat varian berbeda dalam pembelajaran tematik. Berikut ini adalah hasil penelitian sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan (research and development).

Dari hasil penelitian yang berlangsung peneliti melakukan beberapa pengamatan dan hasil pengamatan tersebut berdasarkan data yang didapat melalui skala kuisionare (butir-butir soal angket) bahwa ada perbedaan yang terjadi ketika siswa belajar menggunakan media *flipchart* yang telah dikembangkan.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di tanggal 13 September 2021 ke sekolah SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa disekolah tersebut telah di fasilitasi dengan media pembelajaran, terutama media pembelajaran *flipchart*, namun media pembelajaran *flipchart* belum cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

2. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah berikut ini :

1) Membuat draft

Pembuatan draft dilakukan dengan menentukan teks informasi penjelas dan mengorganisir gambar dan materi sehingga tampilannya tidak berlebihan dan terlihat sederhana. Aspek penting dalam pembuatannya adalah keterpaduan

gambar dan isi materi serta keterpaduan warna pada tampilan dengan background yang ada. Pembuatan draft ini dilakukan untuk mempermudah dalam pelaksanaan desain dan proses perancangan.

2) Memilih Gambar

Pada pemilihan gambar harus disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan materi. Karena materi tentang Bumi dan Alam Semesta dimana siswa masih jarang melihat gambar tentang isi alam semesta, seperti meteor, bulan, bintang, dan benda-benda langit lainnya.

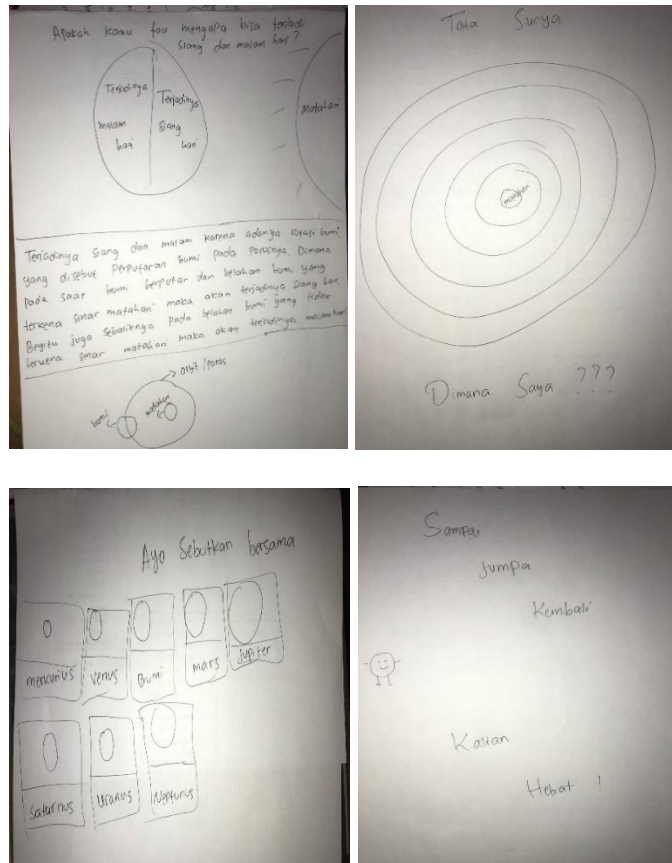
Gambar 4. 1 Pemilihan gambar yang berkaitan dengan materi Bumi dan Alam Semesta



3) Desain

Setelah selesai draft dibuat, lalu menyelesaikan rancangan media, dalam melakukan kegiatan desain hal-hal yang perlu diperhatikan adalah membuat desain media sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di sampaikan.

Gambar 4.2 Desain Media



3. Validasi Desain

Sebelum melakukan uji coba terhadap siswa, media pembelajaran harus divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa terlebih dahulu untuk memperbaiki kekurangan pada media yang akan ditampilkan. Untuk validasi desain terdiri dari validasi media yaitu dosen FKIP UMSU yaitu bapak **Baihaqi Siddik S.Pd.I, M.Pd** untuk validasi materi yaitu ibu **Raysyah Putri Sitanggung S.Pd., M.Pd** dan untuk validasi bahasa yaitu bapak **Amin Basri S.Pd.M.Pd** dengan menyertakan angket penilaian pada setiap ahli.

1) Data Validasi Ahli Materi

Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi ibu **Raysyah Putri Sitanggung S.Pd., M.Pd** yakni dosen FKIP UMSU. Dari hasil validasi

materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format sebagai di atas menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 94% kategori valid/ tidak perlu revisi.

2) Data Validasi Ahli Media

Sebelum media digunakan kepada siswa, hal lain yang perlu dilakukan adalah menentukan validnya media yang akan kita tampilkan, Adapun dalam hal ini media akan di validator oleh dosen FKIP yaitu bapak **Baihaqi Siddik S.Pd.I.,M.Pd.** Dari hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan dengan presentase nilai 82% kategori kurang valid/ perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini perlu revisi.

Setelah dilakukan revisi hasil validasi media, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 95% kategori valid/tidak perlu revisi.

3) Data Validasi Bahasa

Tahap selanjutnya sebelum media disebarkan kepada siswa, hal lain yang perlu dilakukan adalah dengan menentukan validnya bahasa yang akan di cantumkan dalam media, Adapun dalam hal ini media akan di validator oleh bapak **Amin Basri S.Pd.M.Pd.**

Dari hasil validasi bahasa yang diberikan kepada ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan valid dengan presentase nilai 93% kategori valid/tidak perlu revisi.

4) Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi maka langkah selanjutnya adalah perbaikan dari media pembelajaran. perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari ahli materi dan bahasa tidak memberikan revisi untuk isi yang diserahkan dalam bentuk angket. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media ada beberapa saran yang perlu di perhatikan dari media untuk menjadi perbaikan diantaranya sebagai berikut:

- a). Perhatikan Penulisan dan Penggunaan Kata
- b). Benda-benda langit di perbanyak
- c). Satu pertanyaan di dalam angket harus diganti

Gambar 4. 3 Tampilan Desain Sebelum Revisi



Gambar 4. 4 Tampilan Desain Setelah Revisi



4. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa dengan jumlah responden 10 orang siswa. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran siswa yang ditetapkan di RPP, materi tersebut dipaparkan dengan menggunakan media flipchart, dengan alokasi waktu 45 menit.

Tabel 4.1 Hasil Uji kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A. Penyajian Materi											
1	Kejelasan materi	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4
2	Urutan sajian	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3
3	Pemberian motivasi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
4	Kelengkapan informasi	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3
5	Interaksi	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3
B. Pembahasan											
6	Pemahaman materi	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3

7	Kejelasan materi	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4
8	Kemudahan materi	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4
C. Grafik3											
9	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
10	Tata letak	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
11	Gambar	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
12	Desain tampilan	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
D. Manfaat											
13	Ketertarikan menggunakan media flipchart	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
14	Kemudahan belajar	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
15	Peningkatan motivasi	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
	Jumlah	49	53	52	48	54	54	51	50	60	54
	Jumlah Rata-Rata Keseluruhan	52,5									

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σx = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_1 = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{52,5}{60} \times 100 \%$$

$$P = 87,5 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa dari kelas III SD Negeri

106812 Bandar Klippa. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian 52,5

dengan presentase 87,5% kategori valid.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba media, maka langkah berikutnya yaitu perbaikan media pembelajaran. perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari siswa ada beberapa hal dari media pembelajaran yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut :

- Huruf kapital pada penulisan
- Gambar benda-benda langit di perbanyak

c. Satu pertanyaan di dalam angket harus diganti

6. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya uji coba dengan jumlah siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan siswa sebanyak 30 siswa yang ada di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa diketahui bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase nilai kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari Penelitian melihat respon siswa, apakah media layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor (30 Siswa)	Skor Rata- Rata
A. Penyajian materi			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	105	3,7
2	Urutan sajian	105	3,7
3	Pemberian motivasi	105	3,7
4	Kelengkapan informasi	112	3,73
5	Interaksi	111	3,7
B. Pembahasan			
6	Pemahaman materi	105	3,5
7	Kejelasan materi	111	3,7
8	Kemudahan materi	106	3,53
C. Grafik			
9	Penggunaan font	106	3,53
10	Tata letak	106	3,53
11	Gambar	105	3,5
12	Desain tampilan	105	3,5
D. Manfaat			
13	Ketertarikan menggunakan media <i>flipchart</i>	104	3,46
14	Kemudahan belajar	104	3,46
15	Peningkatan motivasi	108	3,6
Jumlah		1.579	53,64

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^{x_1}} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σ^x = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σ^{x_1} = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{53,64}{60} \times 100 \%$$

$$P = 89,4 \%$$

7. Uji kelayakan Media

Hasil uji kelayakan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon siswa dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Data Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Materi pada media pembelajaran <i>flipchart</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.					√
		2. Materi yang disajikan dalam media <i>flipchart</i> sesuai dengan tema.					√
		3. Materi pembelajaran relevan dengan media.					√
2.	Pembelajaran	4. Siswa memperoleh pemahaman materi dari media <i>flipchart</i> .				√	
		5. Media membantu menjelaskan materi sehingga lebih mudah dipahami.					√
3.	Kurikulum	6. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari.				√	
		7. Materi yang disajikan sesuai dengan buku guru dan buku siswa kurikulum 2013.					√
Jumlah			33				

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^{x_1}} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σ^x = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σ^{x_1} = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{33}{35} \times 100 \%$$

$$P = 94,2 \%$$

2. Data Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Desain media <i>flipchart</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema 8 sub tema 1.					√
		2. Tampilan media rapi dan bagus					√
		3. Media <i>flipchart</i> aman untuk digunakan saat proses pembelajaran.					√
		4. Media <i>flipchart</i> mampu menarik perhatian siswa.					√
		5. Media <i>flipchart</i> dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman konsep siswa.	Ganti Pertanyaan				
		6. Media <i>flipchart</i> mampu memotivasi belajar siswa.				√	
		7. Tingkat keawetan desain media <i>flipchart</i> tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana.				√	
		8. Ukuran huruf sesuai dengan besar media <i>flipchart</i> .					√
		9. Penggunaan warna pada media <i>flipchart</i> sangat tampak jelas.					√
		10. Kualitas gambar pada media <i>flipcahart</i> baik.					√
		11. Pemilihan jenis huruf pada media <i>flipchart</i> menarik.					√
		12. Kemudahan dalam menyimpan media.				√	
		13. Kemudahan mempelajari materi yang terdapat pada gambar dan tulisan di dalam media.					√
Jumlah			57				

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^{x_1}} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σ^x = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σ^{x_1} = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{57}{65} \times 100 \%$$

$$P = 87,6 \%$$

Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan dengan presentase nilai 87,6 % kategori valid / perlu revisi. Dengan demikian pengembangan materi ini perlu revisi.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media (Revisi)

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Desain media <i>flipchart</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema 8 sub tema 1.					√
		2. Tampilan media rapi dan bagus					√
		3. Media <i>flipchart</i> aman untuk digunakan saat proses pembelajaran.					√
		4. Media <i>flipchart</i> mampu menarik perhatian siswa.					√
		5. Media <i>flipchart</i> dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman konsep siswa.					√
		6. Media <i>flipchart</i> mampu memotivasi belajar siswa.				√	
		7. Tingkat keawetan desain media <i>flipchart</i> tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana.				√	
		8. Ukuran huruf sesuai dengan besar media <i>flipchart</i> .					√
		9. Penggunaan warna pada media <i>flipchart</i> sangat tampak jelas.					√
		10. Kualitas gambar pada media <i>flipchart</i> baik.					√
		11. Pemilihan jenis huruf pada media <i>flipchart</i> menarik.					√
		12. Kemudahan dalam menyimpan media.				√	
		13. Kemudahan mempelajari materi yang terdapat pada gambar dan tulisan di dalam media.					√
Jumlah			62				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σ^x = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σ^{x_1} = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{62}{65} \times 100 \%$$

$$P = 95,3 \%$$

Hasil validasi media yang diberikan kepada ahli media dengan format seperti diatas, menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 95,3 % kategori valid /tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar.

4. Data Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Nilai				
				1	2	3	4	5
1.	Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi					√
		Kebakuan Istilah	2. Sesuai dengan kamus besar Bahasa Indonesia					√
2.	Dialogis	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3. Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik				√	
3.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	4. Memotivasi siswa membaca dan mendorong mereka untuk mempelajarinya					√
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	5. Siswa mampu mencari jawaban secara mandiri					√
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Ketepatan Bahasa	6. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Ketepatan ejaan	7. Mengacu pada ejaan yang disempurnakan				√	
		Konsistensi penggunaan istilah	8. Menggambarkan suatu konsep konsisten antar satu bagian dalam					√

			media <i>flipchart</i>					
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	9. Penggunaan simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam media <i>flipchart</i>					√
Jumlah				42				

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Presentase

Σ^x = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

Σ^x_1 = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{42}{45} \times 100 \%$$

$$P = 93,3 \%$$

8. Hasil Uji Coba

Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *flipchart* peneliti melakukan tes berupa pre-test dan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa sebelum dan sesudah menggunakan media. Post test dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *flipchart* yang telah dikembangkan peneliti. Sedangkan pre test dilakukan dengan pembelajaran dengan menggunakan media yang belum dikembangkan.

Tabel 4.7 Hasil Statistik Pada Pre-test

No	Nilai	Jumlah
1	40	8
2	50	5
3	60	7
4	70	5
5	80	3
6	90	2
Jumlah		1.680
Rata-Rata		56
Nilai Tertinggi		90
Nilai Terendah		30

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 30 sebanyak 8 orang siswa dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 90 sebanyak 2 orang siswa. nilai diatas merupakan nilai yang didapat siswa sebelum adanya pengembangan media *flipchart*.

Tabel 4.8 Hasil Statistik Pada Post-test

No	Nilai	Jumlah
1	70	5
2	80	11
3	90	9
4	100	5
Jumlah		2.540
Rata-Rata		84,66
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		70

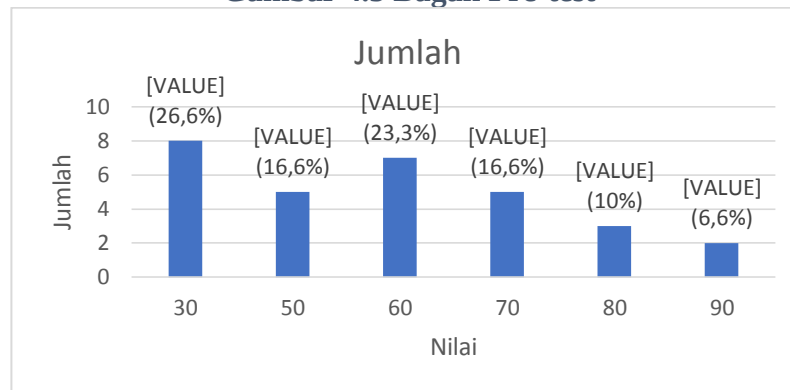
Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 70 sebanyak 5 orang siswa dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 100 sebanyak 5 orang siswa. nilai diatas merupakan nilai yang didapat siswa sesudah adanya perlakuan pengembangan media *flipchart*.

Hasil penilaian uji coba lapangan pada pre-test dan post-test berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pre-test yakni 56 % dan rata-rata nilai post-test adalah 84,66%. Hal tersebut menjelaskan bahwa nilai post-test lebih baik dari pada nilai pre-test. Bisa dikatakan bahwa media flipchart dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa, media ini juga dikatakan berhasil karena naiknya nilai hasil siswa di SD Negeri 106812 Bandar Klippa secara signifikan dimana awal nya nilai rata-rata siswa 56% menjadi 84,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang

sangat berpengaruh terhadap siswa dengan menggunakan media *flipchart* materi Bumi dan Alam Semesta.

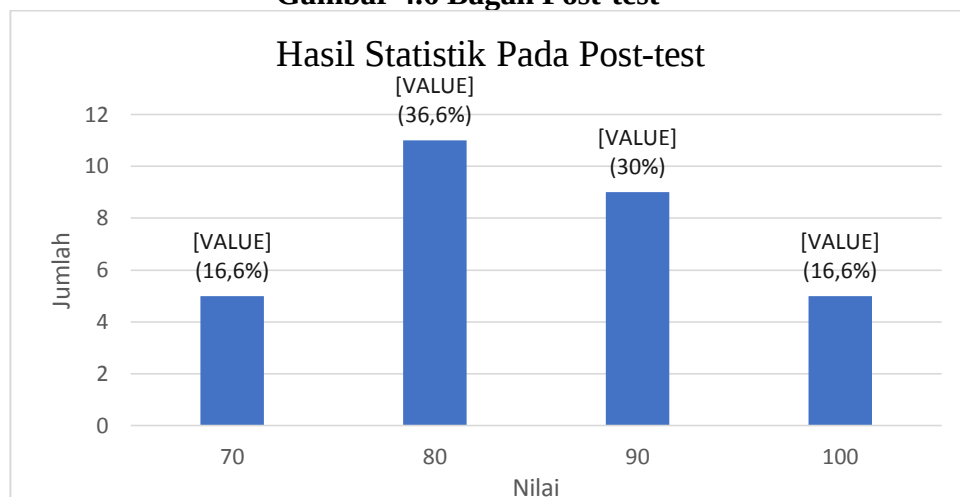
Selain menggunakan tabel Penelitian juga menyajikan nilai hasil belajar pre-test dan post-test dalam bentuk bagan yakni sebagai berikut :

Gambar 4.5 Bagan Pre-test



Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pre-test yakni 56% dimana nilai pre-test tersebut merupakan hasil nilai siswa sebelum perlakuan. Dimana pada hasil tersebut menjelaskan bahwa 8 siswa atau setara dengan 26,6% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 30 dan siswa atau setara dengan 6,6% mendapatkan nilai tertinggi.

Gambar 4.6 Bagan Post-test



Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pre-test yakni 84,66% dimana nilai post-test tersebut merupakan hasil nilai siswa sesudah perlakuan. Dimana pada hasil dari nilai tersebut menjelaskan bahwa 5 orang siswa atau setara dengan 16,6% mendapatkan nilai terendah yaitu nilai 70 dan 5 orang siswa atau setara dengan 16,6% mendapat nilai tertinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *flipchart* dalam pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klipa dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa. Berdasarkan tujuan Penelitian ini maka peneliti menggunakan angket dan tes yang digunakan untuk menilai kelayakan ataupun kevalidan media *flipchart* dalam proses pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Sebelum Penelitian ini dilaksanakan, kuesioner dan tes sebagai instrument Penelitian terlebih dahulu diuji coba. Kuesioner yang telah diisi diperiksa oleh validator untuk menilai kelebihan dan kekurangan kuesioner. Setelah mendapatkan hasil dari angket maupun tes untuk mendukung pengembangan media *flipchart* telah dilakukan oleh responden maka peneliti dapat mengetahui seberapa besar kelayakan dari media *flipchart*. Maka dengan itu peneliti mengemukakan hasil temuannya yaitu :

1. Media *flipchart* mendapat nilai 62 dengan presentase 95,3% masuk dalam kategori valid dan layak digunakan setelah dilakukan revisi. Penilaian ahli materi mendapatkan nilai 33 dengan presentase 94,2% kategori sangat

layak dan penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai 42 dengan presentase 93,3% sangat layak.

2. Setelah dilakukan validasi dilakukan uji lapangan sebelum diberikan kepada siswa sesungguhnya dalam kelas, dalam hal ini mendapatkan penilaian termasuk dalam kategori sangat layak dan akhirnya dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa sebanyak 30 orang siswa di SD Negeri 106812 Bandar Klippa mendapatkan penilaian dengan presentase masuk dalam kategori sangat layak digunakan.
3. Kemampuan pre-test diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 56,0 dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* yang telah dikembangkan siswa diberi post-test dan diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata 84,66. Dimana kita dapat melihat bahwa peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan naik.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi suatu keterbatasan dalam penelitian ini adalah sampel, instrument, saran dan prasarana yang akan digunakan dalam penelitian kali ini. Sebagai peneliti tidak terlepas dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang peneliti hadapi baik secara materil. Dalam penyelesaian penelitian ini, peneliti mengalami banyak kendala dari awal melakukan observasi sehingga dapat menyelesaikan penelitian tepat waktu terlebih dimasa pandemi, pembelajaran yang menggunakan gelombang dan mendekati libur puasa.

Disamping itu juga, keterbatasan waktu dan keterbatasan pemahaman yang dimiliki peneliti. Peneliti juga masih banyak merasakan keterbatasan dalam menyelesaikan ini jauh dari kata sempurna karena masih adanya kendala dan

keterbatasan tersebut. Keterbatasan dalam menyelesaikan ini ada beberapa faktor yaitu :

1. Siswa belum bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan angket yang telah diberikan peneliti.
2. Peneliti juga menyadari bahwa dalam mengembangkan media *flipchart* masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan waktu sarana dan prasarana.
3. Peneliti harus dapat menyesuaikan waktu dengan jadwal masuk siswa yang dibagi menjadi dua gelombang dalam satu hari.

Keterbatasan peneliti ini tentunya kekurangan peneliti baik secara materi, waktu serta prasarana. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Denga dikembangkannya media flipchart menggunakan metode Penelitian R&D (resech and developmend) pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa terlihat dari hasil penelitian berikut :

1. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa media flipchart mendapatkan penilaian 33 dengan presentase 94,2% masuk dalam kategori valid dan layak. Penilaian ahli media setelah revisi mendapatkan 62 dengan presentase 95,3% masuk dalam kategori valid dan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian 42 dengan presentase 93,3% masuk kategori valid dan layak digunakan.

2. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dan praktis dengan presentase nilai 95,3 % kategori valid /tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar, tidak hanya dari hasil validasi ahli media tetapi kepraktisan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat dibuktikan dari hasil pre-test dan post-test yang peneliti berikan dimana dari hasil pre-test siswa yang mendapat nilai tertinggi yaitu 90 hanya 2 orang siswa saja, sementara pada hasil post-test siswa yang mendapat nilai tertinggi yaitu 100 ada 5 orang siswa.

3. Dari hasil pembelajaran aktivitas siswa diperoleh bahwa siswa telah mengalami peningkatan, dimana pada kemampuan pre test diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 56 dan setelah dilakukan pembelajaran dengan media flipchart yang telah dikembangkan hasil post test siswa mendapat nilai rata-rata 84,66. dimana dapat kita lihat bahwa peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan naik. Maka dari hasil yang diperoleh media flipchart yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diberikan guru. Media flipchart valid untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik dan tingkat kepraktisan media juga cukup baik untuk menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran di kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

B. Saran

Berdasarkan Penelitian dan pengembangan media flipchart untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah :

1. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media *flipchart* dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan media yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif lagi dalam belajar.
2. Pengembangan media yang masih sederhana, diharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.
3. Kepada siswa disarankan agar lebih giat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar agar mendapat hasil atau nilai yang baik terlebih tinggi.

4. Setelah pengembangan media flipchart ini, akan ada lagi media-media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan dan merubah suasana kelas agar tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, Ayu. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV*.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azizah, Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalam*.
- Enha, Hikmatun Nisa. 2015. *Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. Malang: PGMI Universitas Islam Maulana Malik.
- Gusniwati. Murizal, (dkk). 2015. *Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Holzinger, (dkk). 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi siswa*.
- Hosan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Husni Wati. 2015. *Peran Media Internet Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.
- Leviend, lentz. 1982. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook terhadap motivasi Belajar Peserta Didik*.
- Margono, 2004. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Contextual*.
- Murizal. 2002. *Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kontekstual dan model Pembelajaran Investigasi kelompok Kelas VIII SMP Negeri 1 Pancur Batu*.
- Nana Sudjana. 2005. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Fasilitator and Explanning. Teaching and Learning Materi Segiempat Ditinjau dari Tipe Kepribadian Peserta Didik*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Padmono. 2009. *Penggunaan Metode Scramble dengan Media Benda Nyata Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Wonosari Kebumen Tahun Ajaran 2013/2014.*
- Pakpahan, Andrew Pernando, (dkk). 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis
- Praptono. 1997. *Media Pengajaran.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Purbasari, kahfi, (dkk). 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.*
- Rifai. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Negeri Kompleks IKIP.*
- Rivai, Ahmad. 2002. *Pembelajaran Matematika SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saraswati, Pramaishella. 2017. *Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD.*
- Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.*
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D.*
- Sugiyono, Budi, (dkk). 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.*
- Suharsimi. 2009. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD.*
- Sumiharsono, M.Rudy. 2018. *Media Pembelajaran.* Jember: CV Pustaka Abadi.
- Syafrudin. 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan.* Jakarta : Fajar Interpretama Mandiri.
- Umar. 2014. *Peran Media dan Fungsinya Dalam Pembelajaran.*
- Uno.B, Hamzah, (dkk). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Fasilitator and Explanning.*
- Wahyudi. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi AL*

Khulafa'u AR Rasyidin Penerus Perjuangan Nabi Muhammad SAW Kelas VII di SMPN 2 di Kab.Gresik.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi



(suasana saat peneliti melakukan observasi)

Lampiran 2 Lembar Pre Test Siswa

M. Fajar

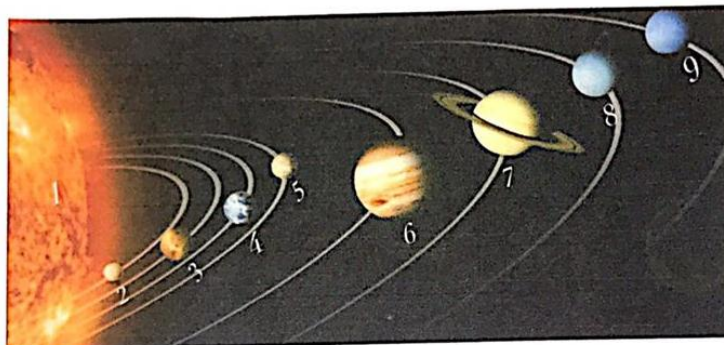
40

Pre Test

1. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.



2. Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata surya.



3. Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor 1.

4. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk ...
5. Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut ...
6. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet ...

7. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit.

8. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi.
 9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari.

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ?

Tia

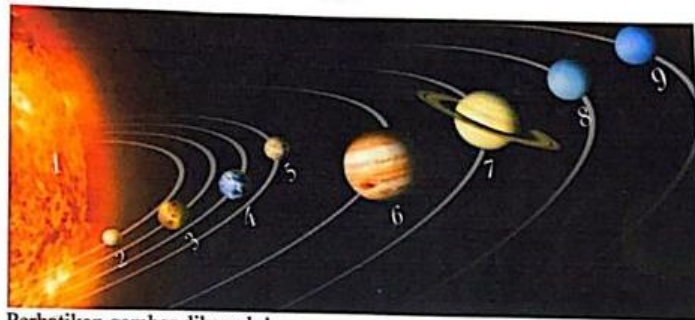
50

Pre Test

1. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.
Perputaran



2. Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata surya.
besar



3. Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor .1.

4. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk lingkaran
5. Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut bintang
6. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet bumi

7. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit

8. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi.
9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari.

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.



Planet



Bintang



Matahari

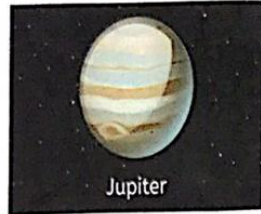
Berdasarkan gambar diatas, manakah yang tidak termasuk ke dalam sistem tata surya ? matahari

Dira

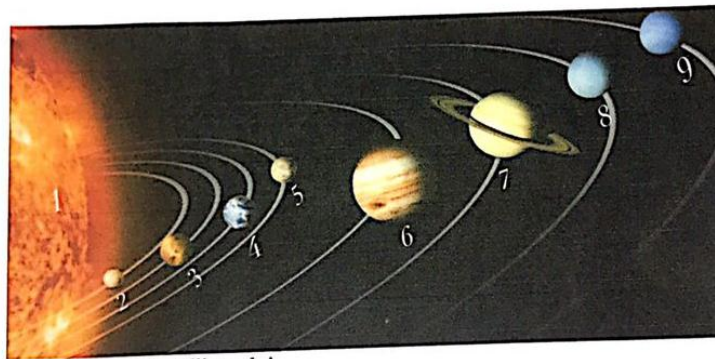
80

Pre Test

1. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.



2. Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata surya.



3. Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor ..

4. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk ...
5. Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut ...
6. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet ...

7. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit

8. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi .

9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari .

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.



Planet



Bintang



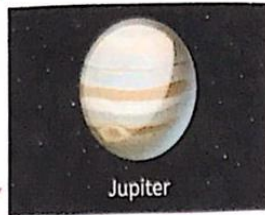
Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ?

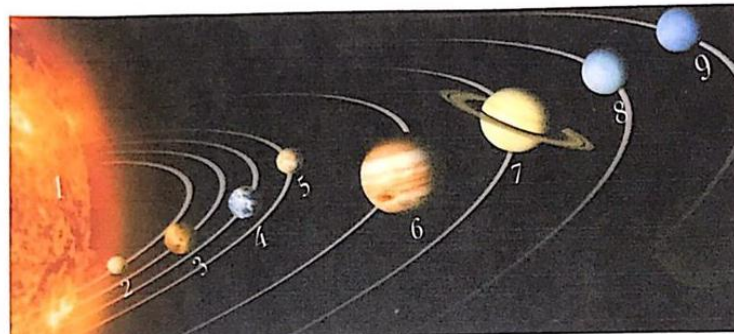
Hanna
Pre Test

40

1. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.
Pertidahan



2. Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata surya.
gelap



3. Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor *1*.

4. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk ...
lonjong
5. Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut ...
bintang
6. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet ...
bumi

7. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit

8. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi ...

9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari ...

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.



Planet



Bintang



Matahari

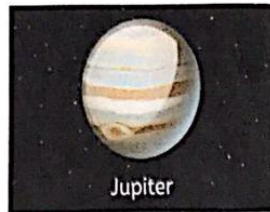
Berdasarkan gambar diatas, manakah yang tidak termasuk ke dalam sistem tata surya ? matahari

Lutfi

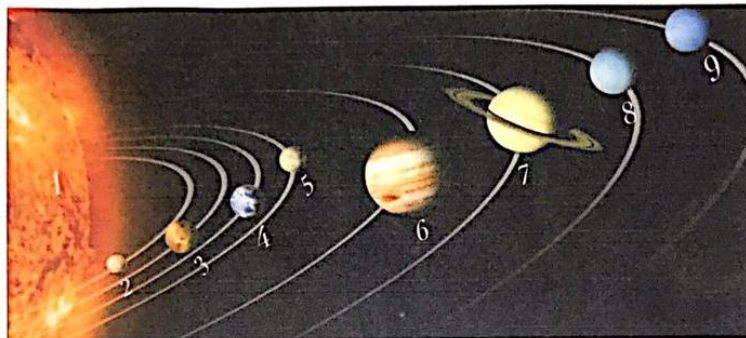
70

Pre Test

1. ^{Perputaran} Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.



2. Gambar disamping merupakan planet paling ... ^{besar} di dalam tata surya.



3. Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor ...¹

4. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk ...^{putar}
5. Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut ...^{bintang}
6. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet ...^{bumi}

7. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit

8. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi.

9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari ..?

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.



Planet



Bintang



Matahari

10.

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ? bintang

Lampiran 3 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Febby Permata Dalila
 N P M : 1802090111
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022

Pada hari Rabu, tanggal 05 Januari 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 05 Januari 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

an. Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Riset



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 19 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 01 Jum. Akhir 1443 H
Lamp : --- 05 Januari 2022M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 106812 Bandar Klippa
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : FEBBY PERMATA DALILA
N P M : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Pertinggal


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
NIP. 196706041993032002

Lampiran 5 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 106812 Bandar Klippa
 Kelas/Semester : III (Tiga)/2
 Tema 3 : Bumi dan Alam Semesta
 Sub Tema : Bumi Bagian Dari Alam Semesta
 Pembelajaran : 1 (Satu)
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianut.
 KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan bertanya) bertanya berdasarkan ingin tahu tentang bumi, alam semesta dan benda-benda langit.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

1. IPA

- 1.1 Menyatakan ulang suatu konsep
 1.2 Dapat mengetahui benda-benda langit yang ada di dalam tata surya
 1.3 Mengetahui cara benda-benda langit yang ada di dalam tata surya bergerak

Indikator

- 1.1.1 Menjelaskan konsep yang berkaitan dengan benda-benda langit yang ada di dalam tata surya.
 1.1.2 Dapat mengetahui dan mengingat benda-benda langit yang ada di dalam tata surya
 1.1.3 Menyampaikan pemahaman tentang benda-benda langit yang ada di dalam tata surya bergerak mengelilingi matahari sesuai dengan lintasan orbitnya masing-masing.

2. Matematika

2.1 Mendeskripsikan dan mengetahui bentuk-bentuk dari benda langit.

Indikator

1.1.1 Membuat dan mengetahui bahwa benda-benda langit memiliki bentuk yang berbeda-beda.

2. Bahasa Indonesia

2.1 Menggali Informasi tentang benda langit di dalam tata surya yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis dan visual.

Indikator

2.1.1 Mengklasifikasikan benda berdasarkan gambar yang disajikan menggunakan kalimat efektif.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui apa saja benda-benda langit yang terdapat di dalam tata surya.
2. Siswa juga memahami gerak benda langit yang mengelilingi matahari sesuai dengan lingkaran orbitnya masing-masing.
3. Dengan menjawab pertanyaan, siswa dapat menulis pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan benda-benda langit di dalam tata surya yang memiliki bentuk berbeda-beda.
4. Dengan mengerjakan latihan soal, guru dapat mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

D. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru dan Buku Siswa Tema 8 : Bumi dan Alam Semesta
2. Benda-benda di sekitar lingkungan kelas yang memiliki bentuk sama dengan benda langit
3. Contoh-contoh gambar benda langit
4. Media Pembelajaran *flipchart*

E. Kegiatan Pendahuluan

a) Pendahuluan

1. Mengajak siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan
2. Menyapa siswa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.

3. Mengajak siswa untuk bernyanyi lagu "matahari"
4. Menanyakan Kembali pembelajaran minggu lalu kemudian mengaitkannya dengan materi sekarang.

b) Kegiatan Inti

1. Menanyakan kepada siswa apa itu bumi.
2. Menanyakan kepada siswa adakah yang sudah mengetahui apa saja benda langit selain bumi
3. Menunjukkan media pembelajaran *flipchart* yang berisi materi.
4. Siswa mengamati penjelasan dan gambar yang ditunjukkan di depan kelas dengan menggunakan media *flipchart*.
5. Memperlihatkan gambar benda-benda langit yang telah di siapkan sebelumnya di dalam media *flipchart*.
6. Kemudian mengarahkan siswa untuk mengamati benda-benda di sekitar mereka adakah yang memiliki bentuk sama seperti pada gambar yang diperlihatkan pada media *flipchart*.
7. Siswa memperhatikan pengelompokan benda langit yang dibuat guru pada media *flipchart*.
8. Memberikan beberapa pertanyaan, seperti menyebutkan benda langit atau nama planet yang mereka ketahui.
9. Mengarahkan beberapa siswa untuk menempelkan benda-benda langit yang sudah disediakan oleh guru pada media *flipchart* sesuai dengan susunannya di dalam tata surya.
10. Mengarahkan siswa untuk membuat kelompok dan menyusun tempat duduk sesuai dengan kelompoknya.
11. Melakukan ice breaking untuk menarik fokus siswa kembali
 Guru : Mana suara mu ?
 Siswa : Ini suara ku
 Guru : Mana semangat mu ?
 Siswa : Ini semangat ku
 Guru : Lipat tangan mu
 Siswa : (melipat tangan diatas meja)
12. Guru membagikan potongan-potongan benda langit dan sebuah kertas karton kepada setiap kelompok.

13. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menyusun atau menempelkan potongan-potongan benda langit kedalam karton yang telah di sediakan guru.
14. Menempelkan potongan benda langit tersebut sesuai dengan letak atau susunan nya di dalam tata surya dengan menuliskan nama benda tersebut.
15. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan disertai dengan penjelasannya.
16. Siswa yang lain dapat memberikan masukan jika ada yang berbeda pendapat.
17. Memberikan tepuk tangan kepada setiap kelompok setelah melakukan presentasi di depan kelas.
18. Memberikan soal untuk dikerjakan secara individu oleh siswa.
19. Mengumpulkan hasil jawaban siswa.

c) Penutup :

1. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi pada hari ini.
2. Kemudian menyimpulkan pendapat siswa menjadi satu.
3. Memberikan tugas dan memberi tahanan materi untuk pembelajaran minggu depan.
4. Kemudian bernyanyi lagu “gelang sipatu gelang” bersama-sama.
5. Mengajak siswa untuk berdoa menurut kepercayaan masing-masing sebelum pembelajaran selesai.

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri
106812 Bandar Klippa



(Agus Ramadani S.pd)

NIP. 197908082005021009

Guru Kelas

Lidia Rehulina S.Pd

Peneliti

(Febby Permata Dalila)

Lampiran 6 Lembar Validasi Oleh Ahli Media

Lembar Validasi Pengembangan Media Flipchart Oleh Ahli Media

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Validator : Baihaqi siddik Lubis, S.Pd, M.Pd

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

4 : Baik

2 : Kurang Baik

5 : Sangat Baik

3 : Cukup Baik

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Desain media <i>flipchart</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema 8 sub tema 1.					✓
		2. Tampilan media rapi dan bagus					✓
		3. Media <i>flipchart</i> aman untuk digunakan saat proses pembelajaran.					✓
		4. Media <i>flipchart</i> mampu menarik perhatian siswa.					✓
		5. Media <i>flipchart</i> mampu meningkatkan <i>70% dari</i> pemahaman konsep siswa.					
		6. Media <i>flipchart</i> mampu meningkatkan semangat <i>memotivasi</i> belajar peserta didik.				✓	
		7. Tingkat keawetan desain media <i>flipchart</i> tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana.				✓	
		8. Ukuran huruf sesuai dengan besar media <i>flipchart</i> .					✓
		9. Penggunaan warna pada media <i>flipchart</i> sangat tampak jelas.					✓

		10. Kualitas gambar pada media <i>flipchart</i> baik.						✓
		11. Pemilihan jenis huruf pada media <i>flipchart</i> menarik.						✓
		12. Kemudahan dalam menyimpan media.					✓	
		13. Kemudahan mempelajari materi yang terdapat pada gambar dan tulisan di dalam media.						✓
Jumlah								

Kritik dan Saran :

Perhatikan penulisan & penggunaan kata
Benda - Benda langit di berbanyak

Keputusan :

1. Produk layak digunakan tanpa revisi
2. Produk layak digunakan dengan adanya revisi
3. Produk layak digunakan dengan adanya revisi secara keseluruhan

Medan, 17 Maret 2022

(Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd, M.Pd)

Lampiran 7 Lembar Validasi Oleh Ahli Media (Revisi)

Lembar Validasi Pengembangan Media Flipchart Oleh Ahli Media

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Validator : Baihaqi siddik Lubis, S.Pd.I.,M.Pd

Petunjuk :

Berikanlah centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

4 : Baik

2 : Kurang Baik

5 : Sangat Baik

3 : Cukup Baik

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Desain media <i>flipchart</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema 8 sub tema 1.					✓
		2. Tampilan media rapi dan bagus					✓
		3. Media <i>flipchart</i> aman untuk digunakan saat proses pembelajaran.					✓
		4. Media <i>flipchart</i> mampu menarik perhatian siswa.					✓
		5. Media <i>flipchart</i> dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman konsep siswa.					✓
		6. Media <i>flipchart</i> mampu memotivasi belajar siswa.				✓	
		7. Tingkat keawetan desain media <i>flipchart</i> tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana.				✓	
		8. Ukuran huruf sesuai dengan besar media <i>flipchart</i> .					✓
		9. Penggunaan warna pada media <i>flipchart</i> sangat tampak jelas.					✓
		10. Kualitas gambar pada media <i>flipchart</i> baik.					✓

		11. Pemilihan jenis huruf pada media <i>flipchart</i> menarik.						✓
		12. Kemudahan dalam menyimpan media.						✓
		13. Kemudahan mempelajari materi yang terdapat pada gambar dan tulisan di dalam media.						✓
Jumlah			62					

Kritik dan Saran :

Keputusan :

1. Produk layak digunakan tanpa revisi
2. Produk layak digunakan dengan adanya revisi
3. Produk layak digunakan dengan adanya revisi secara keseluruhan

30
Medan, ~~17~~ Maret 2022



(Baihaqi siddik Lubis, S.Pd.I,M.Pd)

Lampiran 8 Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa

Lembar Validasi Pengembangan Media Flipchart Oleh Ahli Bahasa

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Validator : Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

4 : Baik

2 : Kurang Baik

5 : Sangat Baik

3 : Cukup Baik

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Nilai				
				1	2	3	4	5
1.	Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi					✓
		Kebakuan Istilah	2. Sesuai dengan kamus besar Bahasa Indonesia					✓
2.	Dialogis	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3. Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik				✓	
3.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	4. Memotivasi siswa membaca dan mendorong mereka untuk mempelajarinya					✓
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	5. Siswa mampu mencari jawaban secara mandiri					✓
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Ketepatan Bahasa	6. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	

5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Ketepatan ejaan	7. Mengacu pada ejaan yang disempurnakan					✓
		Konsistensi penggunaan istilah	8. Menggambarkan suatu konsep konsisten antar satu bagian dalam media <i>flipchart</i>					✓
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	9. Penggunaan simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam media <i>flipchart</i>					✓
Jumlah				42				

Medan, 17 Maret 2022



(Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd)

Lampiran 9 Lembar Validasi Oleh Ahli Materi

Lembar Validasi Pengembangan Media Flipchart Oleh Ahli Materi

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Validator : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd.,M.Pd

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

4 : Baik

2 : Kurang Baik

5 : Sangat Baik

3 : Cukup Baik

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Materi pada media pembelajaran <i>flipchart</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.					✓
		2. Materi yang disajikan dalam media <i>flipchart</i> sesuai dengan tema.					✓
		3. Materi pembelajaran relevan dengan media.					✓
2.	Pembelajaran	4. Siswa memperoleh pemahaman materi dari media <i>flipchart</i> .				✓	
		5. Media membantu menjelaskan materi					✓

		sehingga lebih mudah dipahami.					
3.	Kurikulum	6. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari.				✓	
		7. Materi yang disajikan sesuai dengan buku guru dan buku siswa kurikulum 2013.					✓
Jumlah			33				

Medan, 17 Maret 2022



(Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

NSS : 1010601075

NPSN : 10213445

Alamat : Jl. Taruna Siswa No.121 Bandar Klippa K. Pos : 20371 Email : sdn106812b.klippa@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 160/SD-BK/III/2022

Melanjutkan Surat dari Bapak Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara , terkait memberi ijin perihal pelaksanaan penelitian/Riset guna untuk satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini saya selaku Kepala Sekolah SDN 106812 Bandar Klippa memberikan izin kepada :

Nama : FEBBY PERMATA DALILA
 NPM : 18020901111
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tempat Penelitian : SDN 106812 Bandar Klippa

Demikian Surat ini saya perbuat, agar dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Bandar Klippa, 24 Maret 2022
 Kepala Sekolah SD Negeri 106812

AGUS RAMADANI S.Pd
 NIP. 19790808 200502 1 009

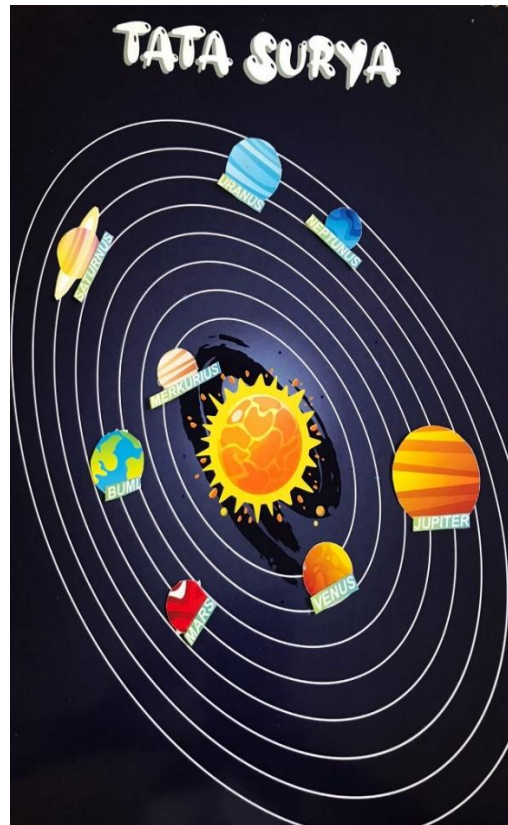
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



(suasana saat peneliti menjelaskan materi kepada siswa)



(peneliti meminta siswa untuk menempelkan planet di media *flipchart* sesuai dengan orbitnya)



(hasil kerja siswa menempelkan planet di media *flipchart*)



(peneliti memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal test)

Lampiran 12 Lembar Post Test Siswa

45

Post Test

70

1. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet *bumi*
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda ...

3. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk *planet*



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ? *6 bintang*

5. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya. *putaran*



6.

surya.

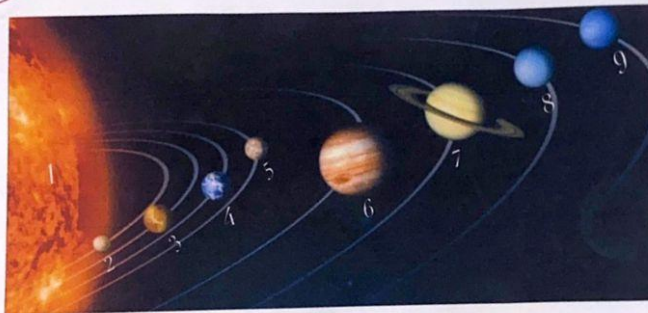
Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata surya.

7.

Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut *Nirrah*.

8.

Perhatikan gambar dibawah !

Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor *1* ^{di bumi}9. Berdasarkan pernyataan *di atas* manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari *ata*

- a. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- b. Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- c. Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.

10. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi *bola*

Cahaya

45

70

Post Test

1. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet *bumi*
2. Perhatikan gambar dibawah ini ! *Langit*



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda ...

3. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk *Planet*



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ? *bintang*

5. Terjadinya siang dan malam karena adanya *bumi* pada porosnya *peputaran*

Dina kelas MB

45

Post Test

100

1. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet *bumi*
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda *langit*

3. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk *lingkar*



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ? *bintang*

5. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya. *Rotasi*

Dira kelas III b

46



6.

Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata

surya.

7.

Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut

8.

Perhatikan gambar dibawah !



Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor 1.

9.

Berdasarkan pernyataan ^{di bawah} manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari.

- a. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- b. Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- c. Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.

10.

Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi.

nama bintang matahari singgga
kelas 3B

Post Test

1. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet Bumi
2. Perhatikan gambar dibawah ini !

100



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda langit

3. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk bulat



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang tidak termasuk ke dalam sistem tata surya ? Bintang

5. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.
berputar bumi



6.

surya. *Jupiter paling besar*

Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata

7.

Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut *Matahari*

8.

Perhatikan gambar dibawah !



Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor *1*.

9.

Berdasarkan pernyataan di ^{bawah} manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari *Neptunus*

- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.
- Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.

10.

Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi *Bola*

Nama : Hanna Azkia
Kelas : III - B

45

Post Test

100

1. Planet yang sekarang menjadi tempat tinggal kita bernama planet bumi
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Bintang



Bulan



Matahari

Gambar tersebut merupakan benda-benda Langit

3. Planet-planet yang ada di tata surya berputar pada lintasannya, yang berbentuk Lingkaran



Planet



Bintang



Matahari

Berdasarkan gambar diatas, manakah yang *tidak* termasuk ke dalam sistem tata surya ? Bintang

5. Terjadinya siang dan malam karena adanya ... bumi pada porosnya.
Perputaran

Hanna Azkia
III - B

46



6.

Gambar disamping merupakan planet paling ... di dalam tata
besar

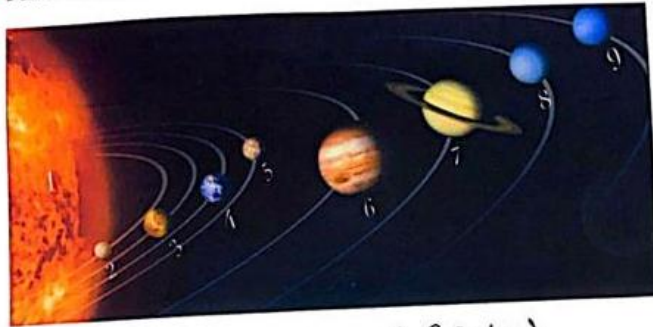
surya.

7.

Benda langit yang memiliki cahaya sendiri disebut Matahari

8.

Perhatikan gambar dibawah !



Pusat tata surya kita ditunjuk pada nomor .1 (satu)

9. Berdasarkan pernyataan diatas manakah urutan planet yang benar, dari yang terdekat sampai yang terjauh dari matahari ...

☒ a. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.

b. Venus, Saturnus, Uranus, Neptunus, Bumi, Mars, Jupiter, Merkurius.

c. Mars, Venus, Bumi, Merkurius, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.

10. Coba sebutkan satu benda disekitar kamu yang memiliki bentuk seperti bumi dan

Lampiran 13 Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media Flipchart

Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media *Flipchart*

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama : ~~Risya~~

Kelas : III

Tanggal : 25 Maret 2022

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

4 : Sangat Baik

No	Aspek	Butir Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Tujuan pada pembelajaran tersampaikan dengan baik				✓
		2. Urutan materi yang disajikan dapat dipahami				✓
		3. Adanya motivasi				✓
		4. Materi yang disampaikan lengkap			✓	
		5. Ada tanya jawab			✓	
2.	Pembahasan	6. Materi mudah dipahami				✓
		7. Materi disampaikan dengan jelas				✓
		8. Materi mudah diterima			✓	
3.	Media	9. Font penulisan pada media dapat dilihat dengan jelas				✓
		10. Letak media dapat terlihat jelas				✓
		11. Gambar yang digunakan jelas dan menarik				✓

		12. Tampilan media menarik, tidak membosankan			✓	
4.	Manfaat	13. Tertarik menggunakan media flipchart			✓	
		14. Memudahkan proses belajar			✓	
		15. Meningkatkan motivasi belajar				✓
		Jumlah		54		

Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media *Flipchart*

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama :

Kelas : III

Tanggal : 25 Maret 2022

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 1 : Tidak Baik 4 : Baik
2 : Kurang Baik 5 : Sangat Baik
3 : Cukup Baik

No	Aspek	Butir Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Tujuan pada pembelajaran tersampaikan dengan baik				✓	
		2. Urutan materi yang disajikan dapat dipahami			✓		
		3. Adanya motivasi				✓	
		4. Materi yang disampaikan lengkap *			✓		
		5. Ada tanya jawab				✓	
2.	Pembahasan	6. Materi mudah dipahami				✓	
		7. Materi disampaikan dengan jelas				✓	
		8. Materi mudah diterima				✓	
3.	Media	9. Font penulisan pada media dapat dilihat dengan jelas			✓		
		10. Letak media dapat terlihat jelas			✓		

4.	Manfaat	11. Gambar yang digunakan jelas dan menarik			✓		
		12. Tampilan media menarik, tidak membosankan				✓	
		13. Tertarik menggunakan media flipchart			✓		
		14. Memudahkan proses belajar			✓	✓	
		15. Meningkatkan motivasi belajar			✓		
Jumlah			53				

Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media *Flipchart*

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama : Lutfi

Kelas : III

Tanggal : 25 Maret 2022

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

4 : Sangat Baik

No	Aspek	Butir Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Tujuan pada pembelajaran tersampaikan dengan baik			✓	
		2. Urutan materi yang disajikan dapat dipahami				✓
		3. Adanya motivasi				✓
		4. Materi yang disampaikan lengkap				✓
		5. Ada tanya jawab			✓	
2.	Pembahasan	6. Materi mudah dipahami			✓	
		7. Materi disampaikan dengan jelas			✓	
		8. Materi mudah diterima			✓	
3.	Media	9. Font penulisan pada media dapat dilihat dengan jelas			✓	
		10. Letak media dapat terlihat jelas			✓	
		11. Gambar yang digunakan jelas dan menarik			✓	

		12. Tampilan media menarik, tidak membosankan			✓	
4.	Manfaat	13. Tertarik menggunakan media flipchart			✓	
		14. Memudahkan proses belajar			✓	
		15. Meningkatkan motivasi belajar			✓	
Jumlah			48			

Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media *Flipchart*

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama : immanuel lamtama

Kelas : III

Tanggal : 25 Maret 2022

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

4 : Sangat Baik

No	Aspek	Butir Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Tujuan pada pembelajaran tersampaikan dengan baik				✓
		2. Urutan materi yang disajikan dapat dipahami				✓
		3. Adanya motivasi				✓
		4. Materi yang disampaikan lengkap				✓
		5. Ada tanya jawab			✓	
2.	Pembahasan	6. Materi mudah dipahami				✓
		7. Materi disampaikan dengan jelas			✓	
		8. Materi mudah diterima			✓	
3.	Media	9. Font penulisan pada media dapat dilihat dengan jelas			✓	
		10. Letak media dapat terlihat jelas			✓	
		11. Gambar yang digunakan jelas dan menarik			✓	

		12. Tampilan media menarik, tidak membosankan			✓	
4.	Manfaat	13. Tertarik menggunakan media flipchart			✓	✓
		14. Memudahkan proses belajar				✓
		15. Meningkatkan motivasi belajar				✓
Jumlah			53			

Lembar Respon Siswa Pada Pengembangan Media *Flipchart*

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman

Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022 “

Peneliti : Febby Permata Dalila

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama : Hanna

Kelas : III

Tanggal : 25 Maret 2022

Petunjuk :

Berikanlah centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

4 : Sangat Baik

No	Aspek	Butir Penilaian	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	1. Tujuan pada pembelajaran tersampaikan dengan baik			✓	
		2. Urutan materi yang disajikan dapat dipahami			✓	
		3. Adanya motivasi				✓
		4. Materi yang disampaikan lengkap				✓
		5. Ada tanya jawab			✓	
2.	Pembahasan	6. Materi mudah dipahami			✓	
		7. Materi disampaikan dengan jelas			✓	
		8. Materi mudah diterima			✓	
3.	Media	9. Font penulisan pada media dapat dilihat dengan jelas			✓	
		10. Letak media dapat terlihat jelas			✓	
		11. Gambar yang digunakan jelas dan menarik			✓	

		12. Tampilan media menarik, tidak membosankan				✓
4.	Manfaat	13. Tertarik menggunakan media flipchart			✓	
		14. Memudahkan proses belajar			✓	
		15. Meningkatkan motivasi belajar				✓
Jumlah			49			

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Repository.Umsu.Ac.Id Internet Source	5%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	repository.ummat.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
8	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
9	Ujiati Cahyaningsih, Ipang Muhammad Sofyan. "Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA"	<1%

Peserta Didik di SD", Jurnal Ilmiah
KONTEKSTUAL, 2021

Publication

10	id.scribd.com Internet Source	<1 %
11	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.scribd.com Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
14	www.mitrariset.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to UIN Jambi Student Paper	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	docplayer.info Internet Source	<1 %
18	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
19	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %

repository.uinsu.ac.id

20

Internet Source

<1 %

21

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

22

masdwijanto.files.wordpress.com

Internet Source

<1 %

23

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

24

ilovebancin.blogspot.com

Internet Source

<1 %

25

repositori.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

26

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

27

eprints.umk.ac.id

Internet Source

<1 %

28

S Sofnidar, Gustia Murni. "Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Scientific untuk Pembelajaran Geometri Materi Bangun Datar di Kelas III SDN NO. 34/1 Teratai Muara Bulian", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2016

Publication

<1 %

29

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

30	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %
31	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
32	jurnal.fkip.untad.ac.id Internet Source	<1 %
33	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
34	Wimpi Calesta, Patricia H M Lubis, Sugiarti Sugiarti. "Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa kelas X SMA", Jurnal Kumparan Fisika, 2021 Publication	<1 %
35	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
36	core.ac.uk Internet Source	<1 %
37	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
38	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	<1 %
39	jurnal.unswagati.ac.id Internet Source	<1 %

40	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
41	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
42	Chusnul Amalia Rovita, Irwani Zawawi, Syaiful Huda. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9", Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
43	Nilna Azizatus Shofiyyah, Asep Nursobah, Tarsono Tarsono. "PENGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TUNAGRAHITA", Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity, 2020 Publication	<1 %
44	www.majalahlarise.com Internet Source	<1 %
45	Rafika Andari. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020 Publication	<1 %

Submitted to Universitas Muria Kudus

46

Student Paper

<1 %

47

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

48

e-journal.unipma.ac.id

Internet Source

<1 %

49

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

50

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

<1 %

51

jurnal.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

52

karya-ilmiah.um.ac.id

Internet Source

<1 %

53

tesis.riset-iaid.net

Internet Source

<1 %

54

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

55

download.garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

56

ejournal.mandalanursa.org

Internet Source

<1 %

57

ejournal.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

58	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1 %
59	Melati Aini Sukma, Indhira Asih Vivi Yandari, Trian Pamungkas Alamsyah. "Penerapan Strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SD", GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
60	Milla Rosyita, Ayu Tsurayya. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
61	adoc.tips Internet Source	<1 %
62	dewip11.blogspot.com Internet Source	<1 %
63	docobook.com Internet Source	<1 %
64	dosensosiologi.com Internet Source	<1 %

65	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
66	jurnalstkip-weetebula.ac.id Internet Source	<1 %
67	onesearch.id Internet Source	<1 %
68	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
69	pebriantie.wordpress.com Internet Source	<1 %
70	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
71	repo.ikipgribali.ac.id Internet Source	<1 %
72	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
73	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %
74	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
75	Sinta Aniati, I Nyoman Sudana Degeng, Sugito Sugito, Utama Alan Deta. "Pengembangan media emodul berbasis multiple intellegences untuk meningkatkan pemahaman konsep	<1 %

76

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

77

Dian Erilya Batmanlusy, Mozes Kurniawan.
"Pengembangan Reading Domino sebagai
Media Belajar Membaca Bahasa Inggris Anak
Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

78

Nur Halimatus Sa'diyah, Arissona Dia Indah
Sari. "MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
BILANGAN BULAT MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
MENGUNAKAN MEDIA POTAKA PESERTA
DIDIK KELAS V SDN DERMO", JTIEE (Journal of
Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

<1 %

79

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Febby Permata Dalila

NPM : 1802090111

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif :

IPK = 3,74

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog Studi	Judul yang diajukan	Disetujui Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa	
	Hubungan Media Pakapin Pada Pembelajaran Kelas F Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa SD Negeri 106812 Bandar Klippa	
	Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 September 2021

Hormat Pemohon,

Febby Permata Dalila

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febby Permata Dalila
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Eko Febry Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 Oktober 2021
Hormat Pemohon,



Febby Permata Dalila

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3213 /IL.3-AU//UMSU-02/ F/2021
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **FEBBY PERMATA DALILA**
N P M : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa.

Pembimbing : **Eko Febri Syahputra Siregar,S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Desember 2022

Medan, 16 Jum. Awal 1443 H
21 Desember 2021 M



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
NIP : 196706041993032002

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp.061-6622400 Est,22,23,30 Website :

<http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنُ اللَّهُ بِسْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Febby Permata Dalila
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 3 SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022"

Nama Pembimbing : Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf
24 Maret 2022	Perbaiki Kata Pengantar	
09 April 2022	Pada diskusi hasil penelitian sesuaikan dengan tujuan penelitian	
13 April 2022	Perhatikan penulisan di BAB IV	
19 April 2022	Perbaiki daftar pustaka Lampiran disusun secara berurutan dari awal observasi	
23 April 2022	ACC Sidang	

Medan, 23 April 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing

Riset Mahasiswa

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Nama : FEBBY PERMATA DALILA
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep
Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh :

Disetujui Oleh:
Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd., M.Pd

Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp.061-6622400 Est,22,23,30 Website :

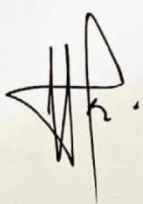
<http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

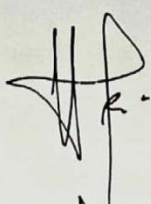
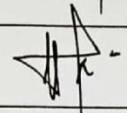
الْـرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ بِسْمِ اللّٰهِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Febby Permata Dalila
 NPM : 1802090111
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : "Pengembangan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 3 SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022"

Nama Pembimbing : Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
15 Oktober 2021	1. Pertajam latar belakang masalah. 2. Perjelas rumusan dan tujuan.		
23 Oktober 2021	1. Perbaiki pengutipan pada Bab II. 2. Memperbaiki rumusan masalah menggunakan metode 5w + 1H.		
3 November 2021	1. Menentukan jenis metode penelitian agar lebih terarah. 2. Memperbaiki kerangka		

	berpikir.		
	3. Memperbaiki penulisan pendapat para ahli.		
7 November 2021	1. Memperbaiki daftar Pustaka 2. Memperbaiki RPP dan soal.		
17 Desember 2021	1. ACC proposal Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, 17 Desember 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Febby Permata Dalila
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 30 Desember 2021
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Dikeluarkan di Medan
Pada Tanggal : 05 Januari 2022

Wassalam
a.n/ Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MSU

di Cerdas! Terpercaya

di surat ini agar disebutkan
tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 19 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 01 Jum. Akhir 1443 H
Lamp : --- 05 Januari 2022M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 106812 Bandar Klippa
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **FEBBY PERMATA DALILA**
N P M : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
NIP : 196706041993032002



****Pertinggal****



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG

DINAS PENDIDIKAN

UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL

SD NEGERI 106812 BANDAR KLIPPA

KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

NSS : 1010601075

NPSN : 10213445

Jl. Taruna Siswa No.121 Bandar Klippa K. Pos : 20371 Email : sdn106812b.klippa@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 160/SD-BK/III/2022

Sehubungan Surat dari Bapak Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara , terkait memberi izin prihal
sanaan penelitian/Riset guna untuk satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini saya selaku
Sekolah SDN 106812 Bandar Klippa memberikan izin kepada :

Nama : FEBBY PERMATA DALILA
NPM : 18020901111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN 106812 Bandar Klippa

Surat ini saya perbuat, agar dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Bandar Klippa, 24 Maret 2022
Kepala Sekolah SD Negeri 106812



AGUS RAMADANI S.Pd
NIP. 19790808 200502 1 009

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Febby Permata Dalila

Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 22 September 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Status : Belum Menikah

Alamat : Jln. Karya Sakti No.213 Desa Bandar Klippa Percut Sei
Tuan Psr 10 Tembung

No Telpn : 081268797804

Email : permatadalila@gmail.com



Menerangkan dengan sebenarnya

PENDIDIKAN

Tahun 2006 – 2012 : SD Negeri 106812 Bandar Klippa (2009/2012)

Tahun 2012 – 2015 : SMP Swasta Prayatna Medan

Tahun 2015 – 2018 : SMA Negeri 7 Medan

Tahun 2018 – 2022 : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Febby Permata Dalila
NPM : 1802090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Flipchart untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SD Negeri 106812 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022"**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Febby Permata Dalila
NPM. 1802090111